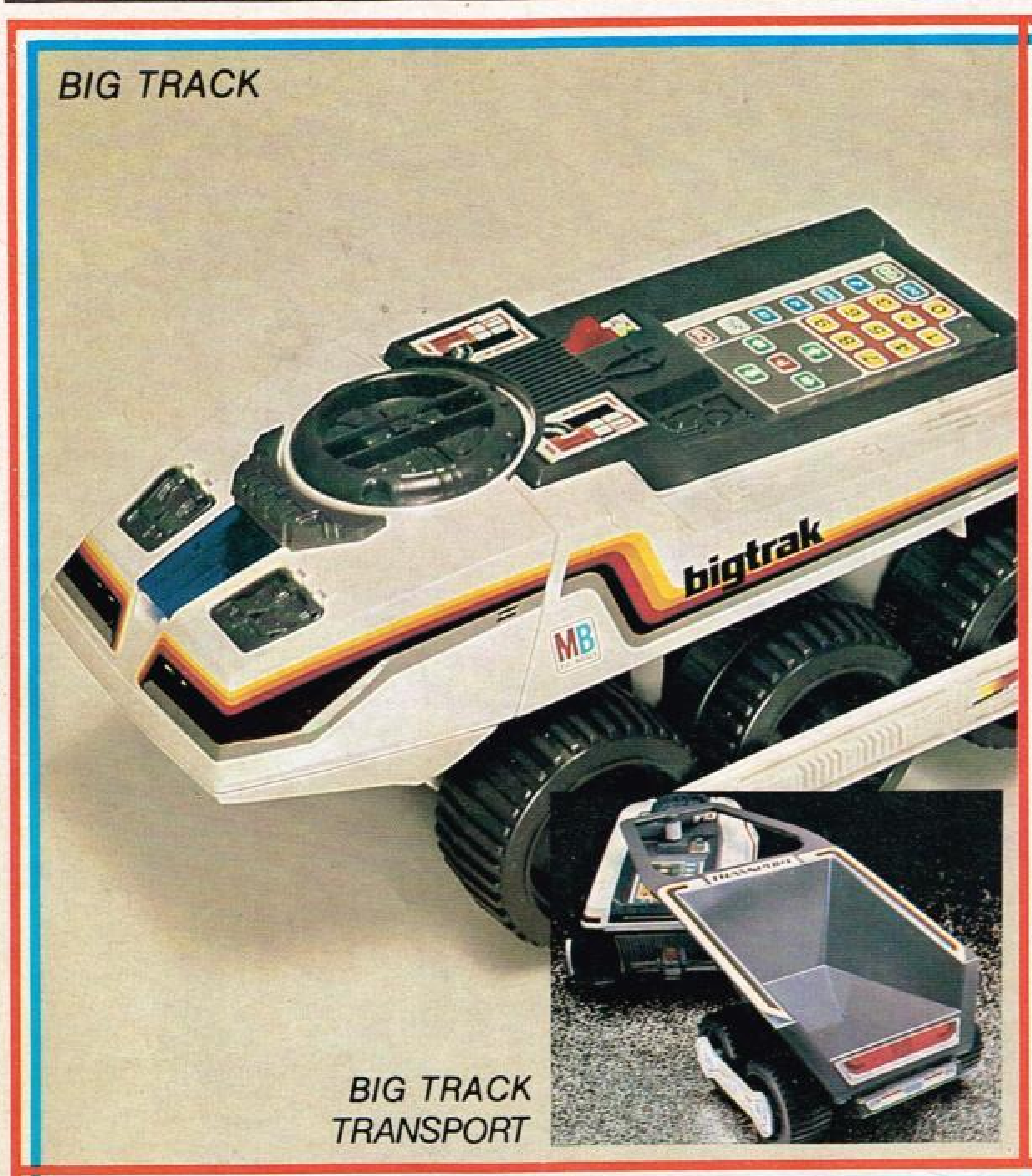


Super JUEGOS
PROGRAMAS:
DRAGON 64, SORD M5 Y ¡MSX!
AÑO I
VOLUMEN II
N.º 7 - 225 pts.
MSX
EL IDIOMA COMUN
KANGAROO
A PUÑETAZOS CON LOS MONOS
DOS JUEGOS REGALO:
EL ARCON DEL PIRATA Y AUTOPISTA LOCA
¡Y MUCHAS SORPRESITAS!



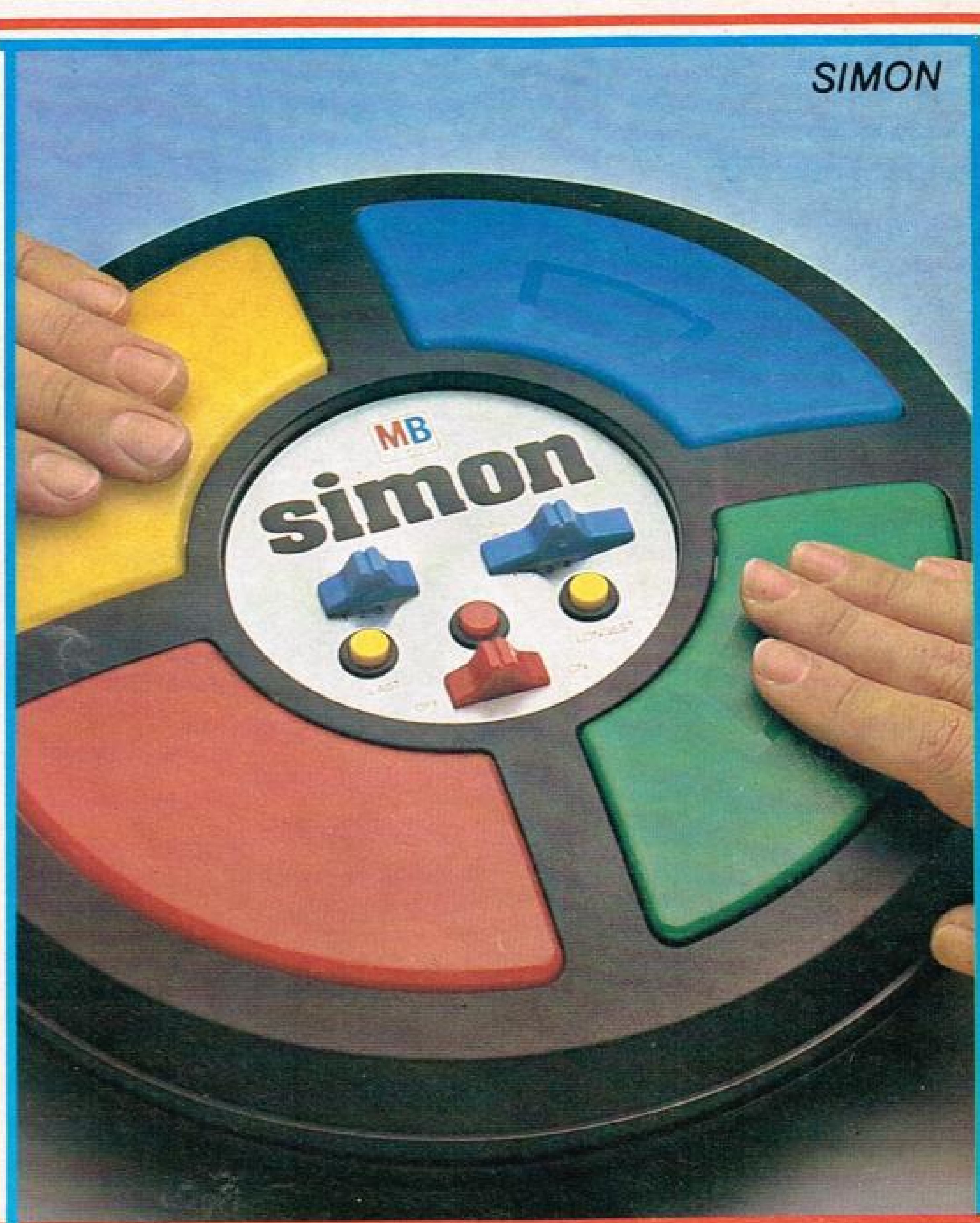
Superjuegos electrónicos
El A·B·C de la programación

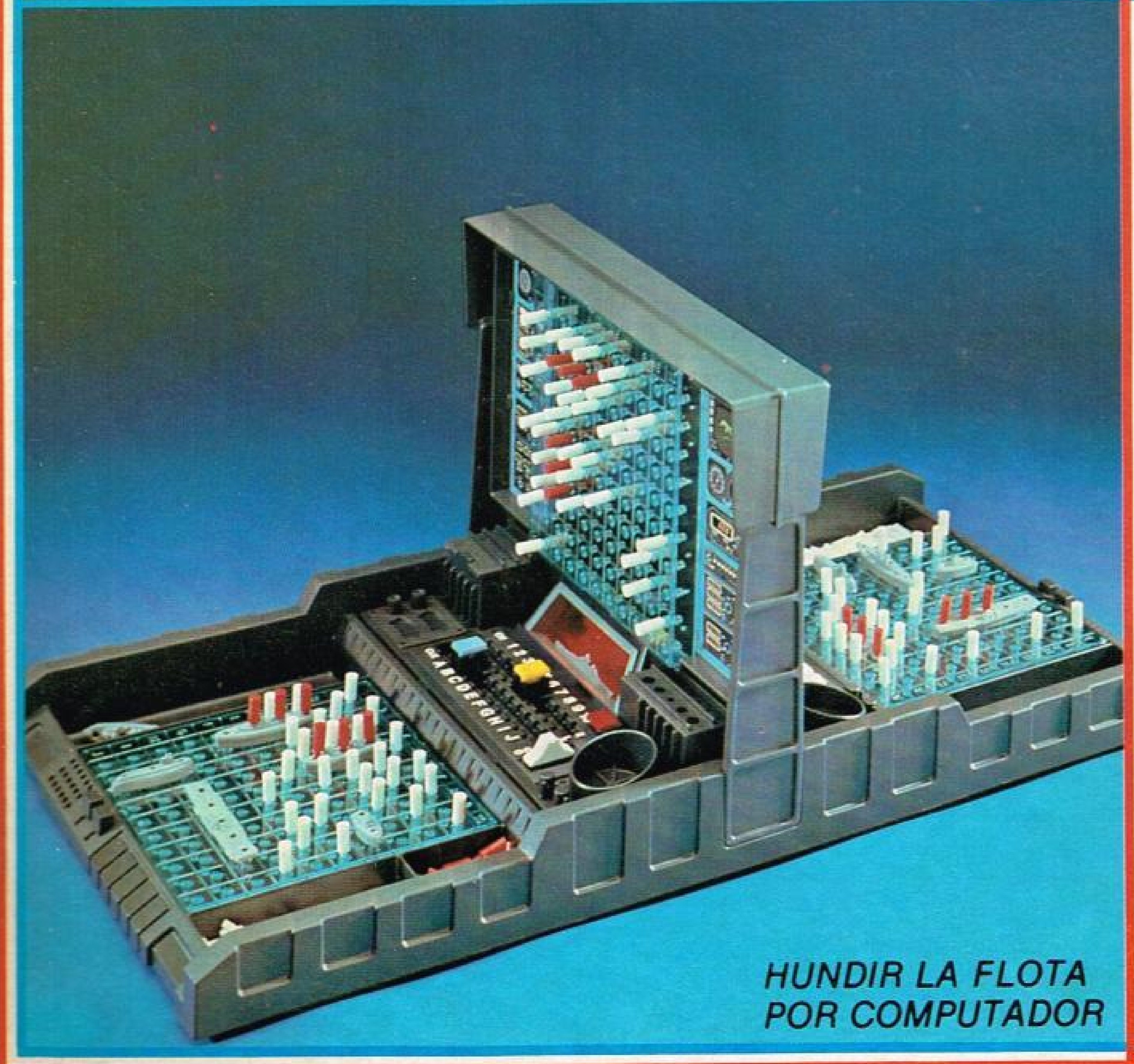
BIG TRACK



BIG TRACK TRANSPORT

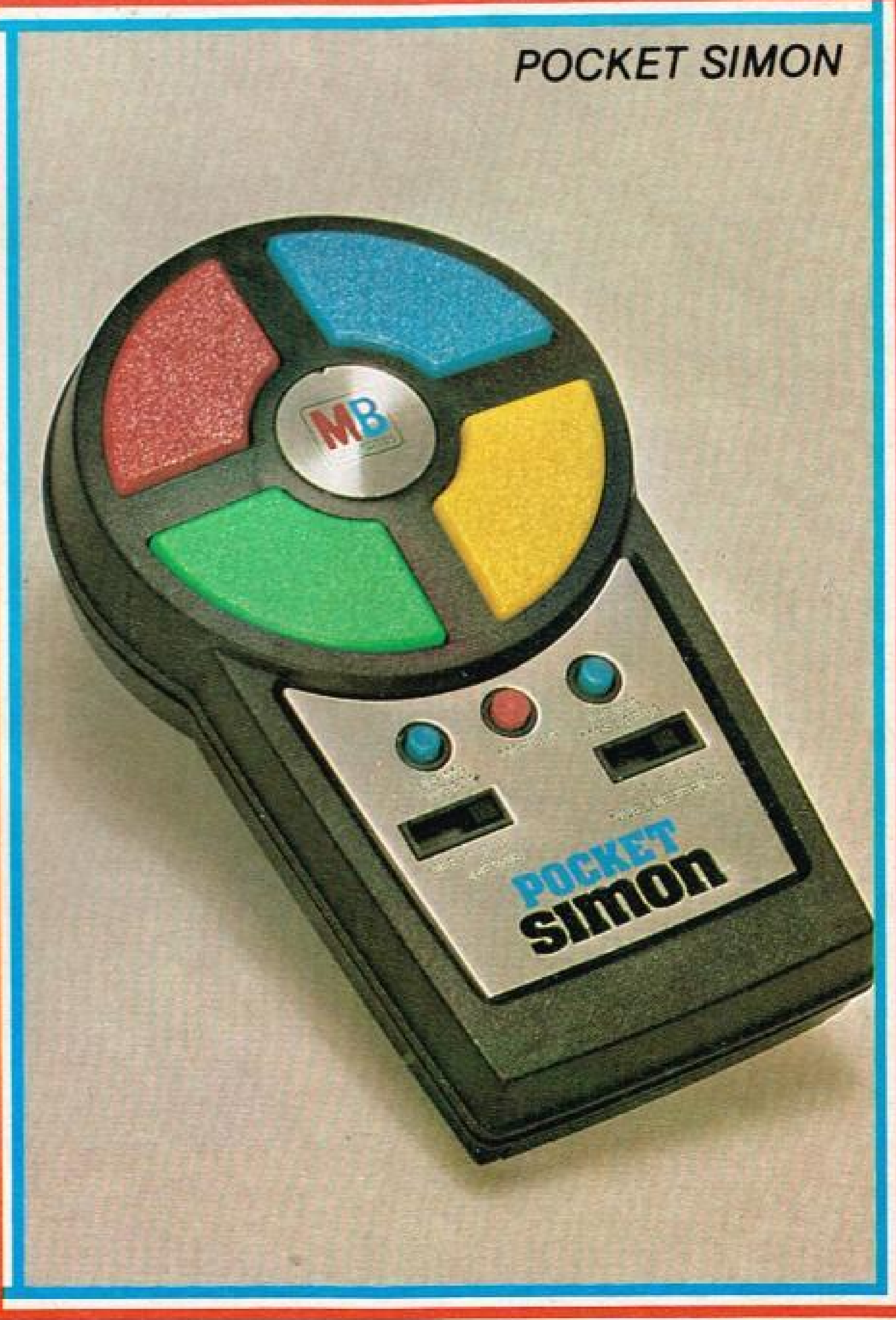
SIMON





HUNDIR LA FLOTA POR COMPUTADOR

POCKET SIMON



SUMARIO

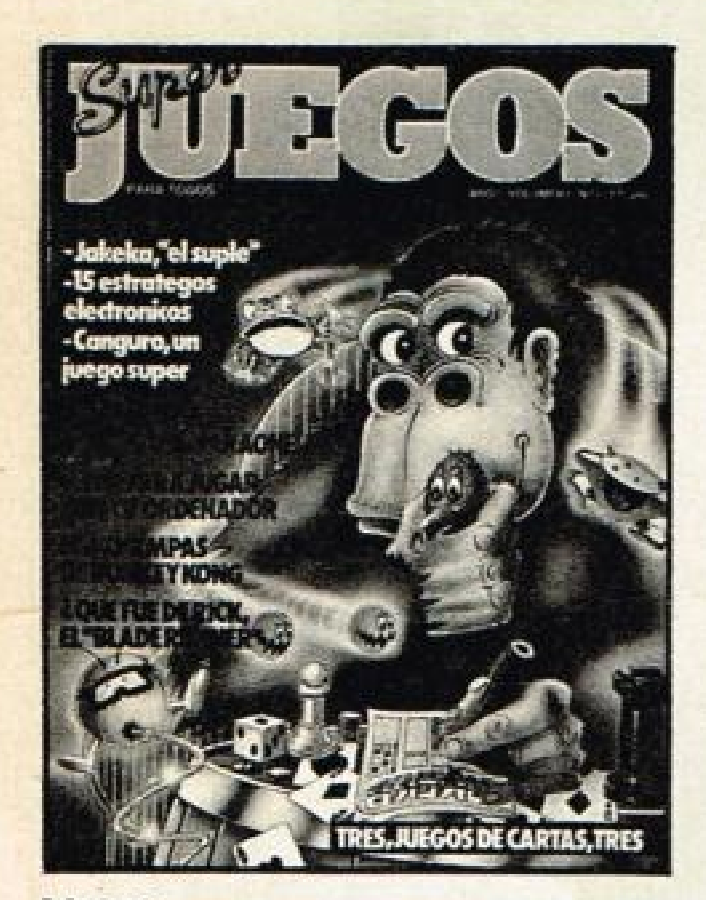
Super JUEGOS

AÑO I - VOLUMEN II - NUMERO 7

DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Tranfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos. 08023 Barcelona. Redacción, Administración, Publicidad y Suscripciones, 211 22 56.

¿YA TIENES TODOS LOS NUMEROS DE SUPER JUEGOS

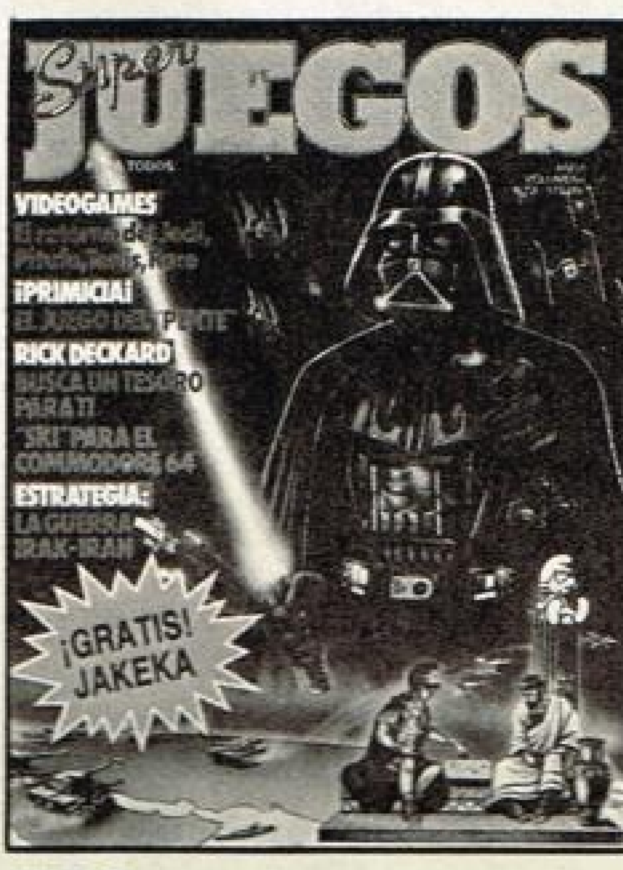
No te lo pierdas, permanece atento, estamos preparando un n.º extra de superjuegos, cargado de programas, para los nuevos MSX, que va a causar, sensación, y a un precio de risa. Reservalo en tu kiosco.



N.º 1



N.º 2



N.º 3



N.º 4



N.º 5



N.º 6

SUPERJUEGOS N.º 1 Con este número aprenderás a jugar al **backgammon, Rick Dekard** te planteará un apasionante problema de investigación. Te enseñamos tres juegos de cartas. Regalamos un juego de tablero: «Canguro». Si tienes un **ordenador** podrás programar tu propio **videojuego...** y hablando de videojuegos te enseñamos cómo sacar el máximo de puntuación en el **Donkey Kong. Jakeka** lleno de crucigramas, sopas de letras, problemas de lógica, y mil cosas más.

SUPERJUEGOS N.º 2 Si te gustan los juegos complicados aprende a jugar al Mah-Jong. Aquí nuestro juego de regalo es «Severiano», un golf de sobremesa. También puedes aprender a jugar tres variantes del **dominó**, cómo vencer el videojuego **Phoenix** y si tienes un ordenador, cómo programarlo para hacerte un **videojuego de laberintos.**

SUPERJUEGOS N.º 3 Te enseñamos el **Pente**, un juego de la Antigua Grecia. En esta ocasión **Rick Deckard** viaja a la Edad Media para **descubrir el tesoro de los caballeros Templarios.** Nuestro **juego de regalo** es un magnífico **wargame** a todo color sobre **la guerra Irak-Irán**. Te enseñamos los secretos para **ganar al Defender.** Te enseñamos cómo programar un sensacional **videojuego de Ski, Walkie-Talkie, Bit-Bit** y **Monitor, para que estés al tanto de todas las novedades del mundo de los juegos tradicionales y electrónicos.**

SUPERJUEGOS N.º 4 El juego de **«El Señor de los Anillos»** es apasionante, ya que reúne las características del tablero y las posibilidades de imagen de los videojuegos. El poker español es el **Giley**. Divertimendo de **Kron, el bosque maldito** un sensacional juego, cuyo tablero te regalamos. Te contamos cómo se hace un programa de ordenador y te explicamos el modo de ganar jugando al **Q-bert**. Además, como siempre, nuestro suplemento de pasatiempos. **Jakeka,** y las secciones de **Monitor** y **Bit-bit.**

SUPERJUEGOS N.º 5 Go, el cerco implacable, historia y reglamento de uno de los juegos de tablero más interesantes. **«Los anillos de Saturno»** y **«Puzzle de números»**, programas para tu ordenador personal. **Las Olimpiadas en casa** y **Acoso en Nicaragua**, dos juegos de regalo. **El secreto de los wargames, Zaxxon, táctica de ataque, Los dardos, Historia de un videojuego** y los habituales **Rick Deckard, Monitor, Bazar, Bit-Bit** y **Jakeka.**

SUPERJUEGOS N.º 6 El juego de la Vida, uno de los entretenimientos más divertidos del momento. Te regalamos el **JUEGO DEL MONO DE ORO,** una apasionante aventura para jugarla solo o en compañía. Los **trucos** para ganar al **Pitfall. Rick Deckard** viaja a Kripton, la patria de Superman. Un programa de regalo para tu ordenador: **la Invasión Antártica.** El catálogo completo del software presentado en **Sonimag'84.** Un **Juego de cartas** sensacional: el **KING.** Y nuestras secciones de siempre: **Monitor, Bit-bit, Bazar** y el suplemento **JAKEKA** lleno de crucigramas y pasatiempos.

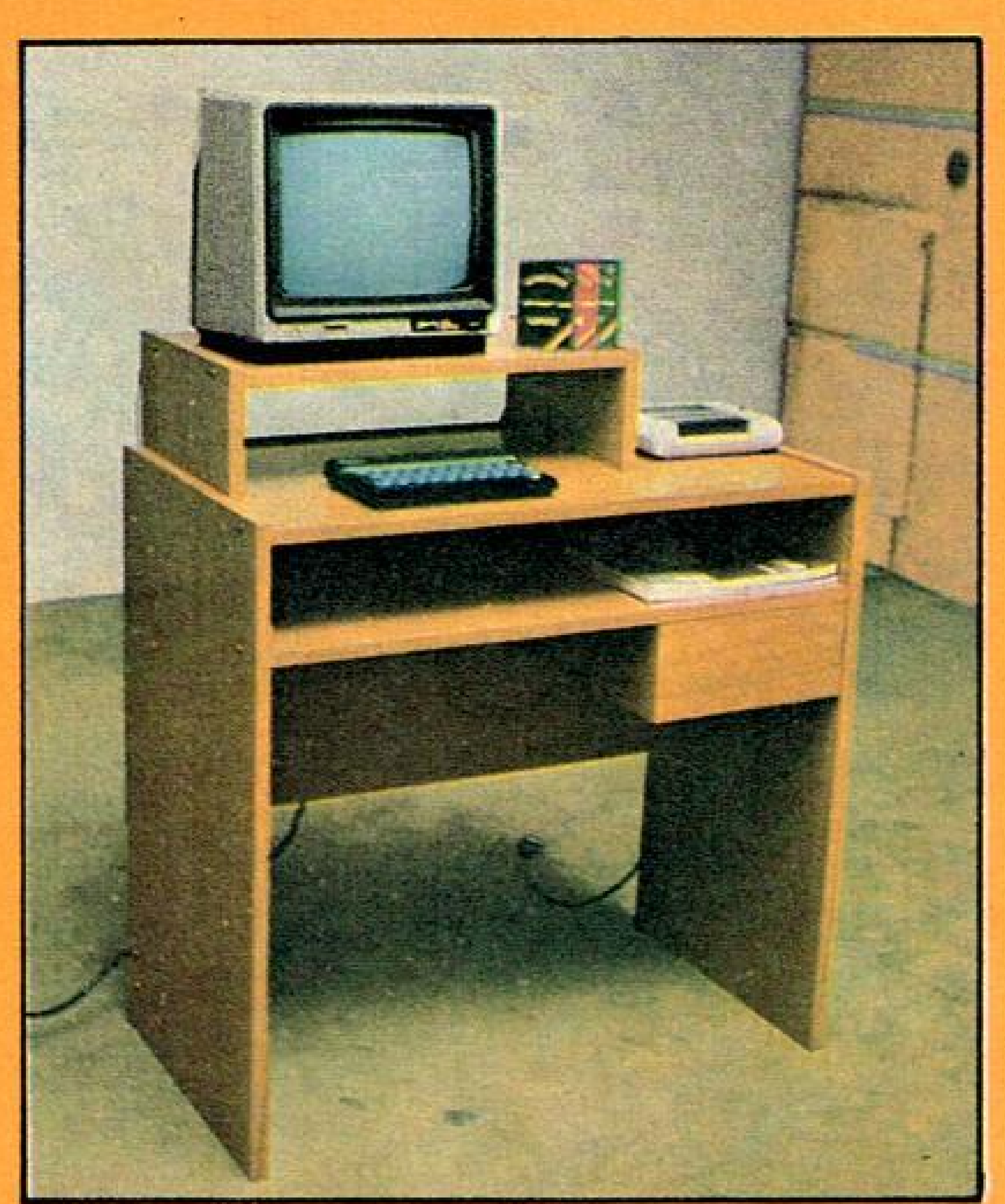
P/D. Cuando mandéis el cupón, no olvidéis adjuntar el talón por el importe correspondiente.

RELLENA ESTE BOLETIN Y ENVIALO A: **MANHATTAN TRANSFER, S.A.**
C/. ROCA i BATLLE, 10-12 bajos 08023 BARCELONA
ADJUNTANDO TALON A NOMBRE DE
MANHATTAN TRANSFER, S.A.

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
Tel.: ....
Deseo recibir los n.º .... de SUPERJUEGOS
a PTAS. 175.–
n.º 6 a 225.– pta

no tires tu micro

Hemos diseñado la estantería ideal para que no tengas tirado por la casa tu ordenador personal y accesorios. Con este complemento no molestarás al resto de tu familia y tendrás reunido todo tu equipo, sacándole el máximo provecho, sin que nadie te moleste.



REF. M-100
PTAS. - 13.900

CARACTERISTICAS

– Acabado en efecto teca.
– Todos los cables están fuera del alcance de la vista y a la vez que dá seguridad, permite que todos los componentes estén encedidos si se desea.
– Amplio espacio para guardar cassettes, libros, joysticks, etc.
– Se vende desarmado en una caja plana, es muy fácil de armar, utilizando solamente un destornillador. Instrucciones incluídas.
– Unidad de puente: 53.35 cms ancho. 15.24 cms alto. 30.48 cms fondo.

MEDIDAS:

Ref. M-100 - 81,28 cms ancho X 78,74 cms alto X 45,72 cms fondo.

CONDICIONES DE VENTA:

– Los pedidos serán enviados 20 días después de recibidos.
– Si no estás satisfecho te será devuelto el dinero si devuelves el (los) gabinetes sin dañar, dentro de las 72 horas de recibido (s). Los gastos de devolución serán por cuenta del cliente.

MONSER S. A.

C/Argos, 9 - Madrid-17 - Teléfonos: (91) 742 72 12 - 742 72 96.

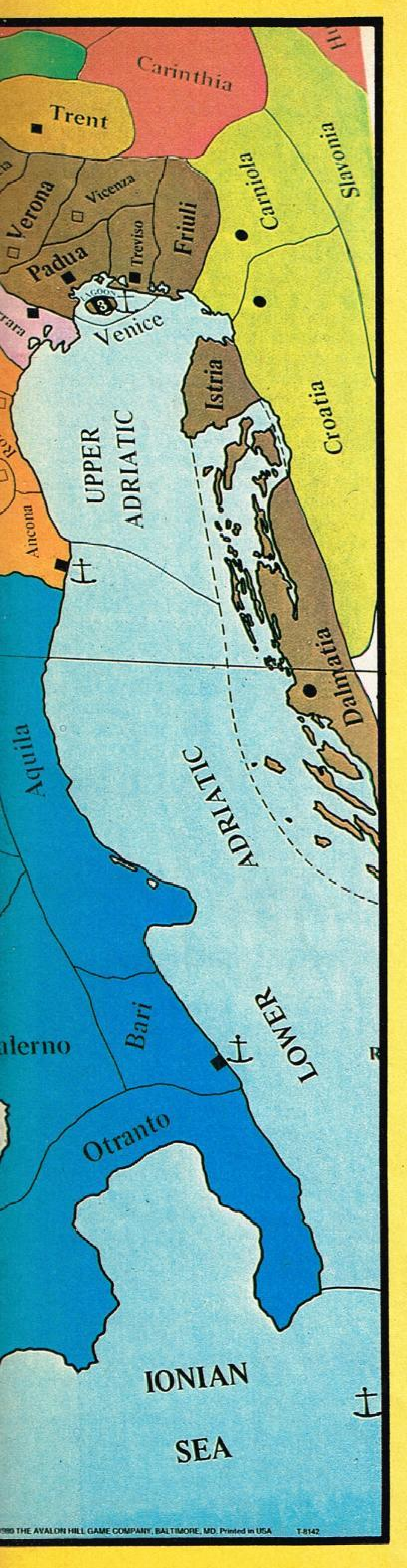
Por favor envíenme los siguientes gabinetes:

REF. No.	CANTIDAD	PRECIO			TOTAL
M-100	....	Ptas 13.900	C/U	Ptas.	....
		Gastos de envío		Ptas.	800
					....
			TOTAL PTAS.		....

☐ TALON ADJUNTO ☐ TALON CONFORMADO ADJUNTO ☐ GIRO POSTAL ☐ GIRO TELEGRAFICO ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ TRANSFERENCIA BANCARIA ☐ (Cta. No. 836940 del Bco. Central). ☐ PAGO APLAZADO - SOLICITE INFORMACION.

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
CIUDAD .... PROVINCIA .... TEL. ....


Machiavelli Major Powers—B
Savoy
Montferrat
Pavia
Fornova
Piacenza
Cremona
Parma
Pont-remoli
Genoa
GULF
Modena
Lucca
Pisa
Pistoia
Piombino
Sienna
Arezzo
Perugia
Patrimony
Rome
Tivoli
WESTERN TYRRHENIAN SEA
EASTERN TYRRHENIAN SEA
WESTERN MEDITERRANEAN
GULF OF NAPLES
BAY OF TUNIS
Palermo
Messina
Machiavelli
A GAME OF COMBAT AND POLITICS IN RENAISSANCE ITALY



MACHIAVELLI

Entre la política y la estrategia

Prepárate a convertirte en un político renacentista, prepárate a jugar al Machiavelli, un juego de intrigas y estrategia que está causando furor en los EE.UU.

En la Italia Renacentista de los Borgia, los diferentes reinos y repúblicas en las que se hallaba dividida la península itálica, se disputaban arduamente la supremacía económica y política.

Uno de los personajes históricos de la época, es el legendario Maquiavelo, escritor y estadista que con sus escritos, sentó parte de las bases de la política italiana de la época. Entre sus postulados el que más ha quedado en la memoria de todos, es el famoso «el fin justifica los medios». Aunque es posible que la fama que se le atribuye, fuera tan solo verdad en parte, lo cierto es que su nombre y el calificativo de «maquiavélico», han quedado como ejemplo del político intrigante, que no duda ni por un instante en utilizar los medios que sean necesarios para conseguir su objetivo (sobornos, asesinatos, boicots económicos, presiones diplomáticas, etc.). Todos estos recursos maquiavélicos son aplicables al mundo en que vivimos hoy en día, y de ellos nace la esencia del juego que vamos a comentar.

«MACHIAVELLI», editado en EE.UU. por la casa Avalon Hill e importado en España por Wargames, D.S.A., es un juego que por las características que posee lo podríamos clasificar como de tipo «diplomático», atendiendo a la clasificación ya hecha en un artículo sobre los juegos de estrategia y publicado en esta misma revista en el número precedente.

Este juego que trata de recrear todo el ambiente de la Italia renacentista en un tablero, está basado esencialmente en las dotes «diplomáticas» de cada jugador con sus compañeros de juego. Concretamente se desarrolla sobre un tablero que nos esboza el mapa de Italia de la época, dividido en «provincias» y que comprende; las repúblicas de Florencia y Venecia, el Ducado de Milán, el Reino de Nápoles (que representa los intereses de la corona de Aragón en Italia), los Estados Pontificios, parte de la Francia de los Valois, la Austria de los Habsburgo (que representa en este caso los intereses de la corona de Castilla) y posesiones del Imperio Turco-Otomano.

OBJETIVOS

El juego, según el número de jugadores que participan en él, se halla compartimentado en escenarios (cuatro concretamente que están ambientados en los años: 1385, 1454, 1499 y 1521), y tiene como objetivo el que uno de los jugadores, mediante sus habilidades diplomático-financieras y, cómo no, maquiavélicamente, consiga la conquista y control del mayor número de estados posible, en el término de tiempo marcado por el reglamento del escenario en que esté inmerso.

ELEMENTOS

Aparte del tablero de cartón forrado ya descrito anteriormente, nos encontramos en primer lugar con unas 500

piezas de juego (fichas cuadradas de cartón) que representan las diferentes unidades terrestres, marítimas, los «maquiavélicos asesinos» y dinero que nos servirá para mantener la precaria economía del estado que se controle, así como para financiar las maniobras políticas (sobornos, pago de estipendios a los asesinos, etc...).

El juego, también nos proporciona un cuaderno con lo que llamaremos «hojas de control», que nos servirán para efectuar las jugadas por escrito, pues es indispensable en la mecánica del juego la utilización de estas hojas para el control efectivo de las órdenes económicas y de movimiento, tanto por parte del propio jugador como para resolver litigios en caso de duda de sus oponentes.

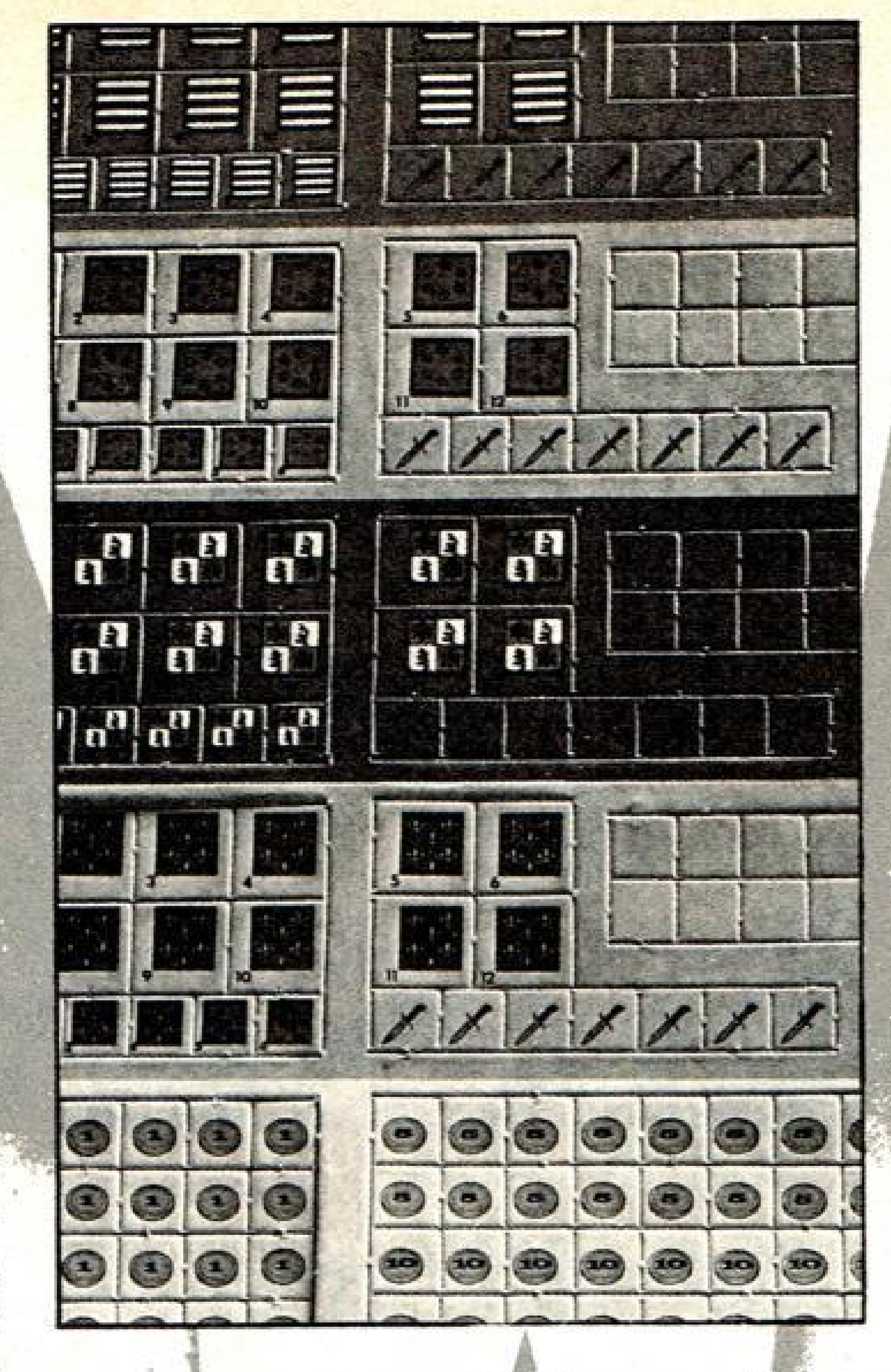
DESARROLLO

El juego propiamente dicho, se desarrolla en base a lo que se denomina «campañas». Durante el período de un año, podremos realizar tres campañas: la de primavera, la de verano y la de otoño. Siempre al comenzar partiremos de la campaña de primavera.

Tal como sucede en la mayoría de juegos de este tipo, el reglamento presenta dos niveles de juego: el básico ideal para principiantes en general, y el avanzado en el cual intervienen toda una serie de factores innovadores con respecto al básico. La secuencia de juego, que no es más que los pasos que hay que hacer para pasar de un turno a otro, en el reglamento «básico» es idéntica en las tres «campañas»; en primer lugar se negociará (fase en la cual los jugadores harán y desharán pactos, intrigarán contra el vecino, tratarán de convencer a sus enemigos de que sus intenciones son buenas, en definitiva prepararemos la estrategia diplomática por la cual vamos a efectuar los movimientos durante este turno), a continuación, y una vez haya terminado la fase de negociación, pasaremos a escribir las órdenes que hemos concertado con nuestros aliados, en las «hojas de control» ya mencionadas, ejecutándose según lo escrito en esas hojas a continuación las órdenes y resolviéndose los conflictos que puedan suscitar.

Pero es ya en el nivel «avanzado», cuando MACHIAVELLI se convierte en el juego apasionante y divertido. En esencia el juego es el mismo, pero cambian cosas fundamentales con respecto al nivel «básico»; la aparición de la economía, los desastres naturales, los asesinatos, los sobornos, etc., hacen que este nivel sea el que realmente nos revele los secretos de la diplomacia de la época.

La secuencia de juego en el nivel «avanzado», cambia en cada campaña; al principio de los turnos de primavera y verano hacen acto de aparición



los desastres naturales (pestes, hambres), mediante la tirada de dado y con la ayuda de unas tablas se ven cuales son las provincias que han resultado afectadas por los desastres. El hambre que aparece en primavera, implica la disminución de las rentas que nos produce esa provincia, al final de la campaña las «hambres» son retiradas del juego, junto con las unidades que han quedado en esas provincias y que se consideran fallecen por falta de recursos. La peste, otra catástrofe natural, aparece en la campaña de verano y elimina automáticamente a cualquier unidad que se encuentre en las provincias afectadas, este desastre natural nos provocará verdaderas roturas en los sistemas ofensivo-defensivos y a más de un jugador le llevará a su final anticipado. Es pues importante el tener en cuenta estos desastres «imprevistos», porque pueden dar al traste con toda una estrategia elaborada a lo largo de la partida.

En la campaña de primavera y después del paso de las «hambres», se efectúa el cálculo de rentas que produce cada estado (ingresos económicos que tiene el jugador); obtendremos 1 ducado (que es la moneda que se utiliza en el juego), por cada provincia, ciudad y mar controlado, a ello se le añadirá la renta variable que se determina por tirada de dado y consultando la tabla correspondiente, (esta renta variable no será más que el intento de reflejar en el reglamento, la posibilidad de que en un año tengamos una cosecha excepcional, o que por el contrario nos encontremos con unos recursos alimenticios bastante exiguos, etc.).

Así pues, mientras que en el nivel «básico», el número de unidades que poseía cada país, venía determinado por el número de ciudades que tenía cada jugador, ahora la base del cálculo no es la geográfica, sino que un Estado solamente podrá mantener sus unidades pagando 3 ducados por cada unidad en concepto de mantenimiento. Existe asimismo en el reglamento la posibilidad de adquisición de unidades especiales de élite, pero son bastante más caras, a la vez que evidentemente bastante más efectivas.

Las restantes fases son comunes a todas las campañas (primavera, verano y otoño). La fase de negociación es la esencia del juego. En la fase de préstamo de ducados, se podrán pedir préstamos a la banca que tendremos que devolver al cabo de uno o dos años, según el plazo de devolución que hayamos escogido, con los intereses correspondientes al capital que nos hayan prestado. En caso de no poder devolver los préstamos a la banca, nos serán negadas nuevas peticiones de crédito en lo sucesivo, nos asesinarán. El asesinato significa la inmovilización de todas las unidades durante un turno.

A continuación, en la fase de escritura de órdenes, se introducen nuevos elementos: el gasto de los ducados en creación de nuevas unidades, el soborno de unidades enemigas, el contra-soborno de unidades propias, sublevaciones y asesinatos. El asesinato implica la muerte del monarca, momento que aprovechan las provincias para sublevarse quedando por ello las unidades militares inmovilizadas, siendo en definitiva el caos para el Estado.

La última fase al igual que en el nivel «básico», es la ejecución de las órdenes escritas y la resolución de los conflictos planteados como consecuencia de las órdenes.

CONCLUSIONES

El juego nos viene presentado en una aceptable calidad de diseño y reglamento, tal y como es costumbre en la mayoría de estos juegos de origen anglosajón. Es desde luego un juego pensado para ser desarrollado por 8 jugadores, ya que la búsqueda del espacio vital con esta cantidad se convierte a corto plazo en una cuestión de supervivencia como estado independiente; es recomendable a grupos de amigos que estén interesados por el desarrollo de juegos diplomáticos, siendo éste uno de los mejores juegos publicados sobre el tema en cuestion. Es por todo ello que el juego ha sido uno de los escogidos para el desarrollo del IV Campionat de Catalunya de Simulació Històrica que se celebró en Barcelona a finales de octubre.

Su reglamento original en inglés, se halla traducido por especialistas en el tema, y la edad recomendable, según el editor, para comenzar a jugar es a partir de los 12 años.

Por Xavier P. Rotllan

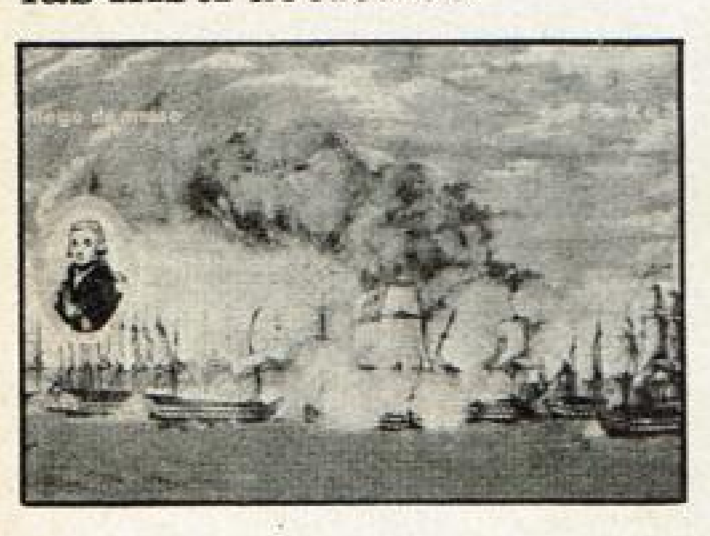

QUE NO PASE UN DIA MAS
SIN QUE TE SUSCRIBAS A
SUPERJUEGOS
¡TODO SON VENTAJAS!
SUSCRIPCION • SUSCRIPCION • SUSCRIPCION
Deseo suscribirme por 12 números a SUPER JUEGOS por la cantidad de ....ptas., que haré efectivas mediante
– Cheque bancario al portador, que adjunto.
Empezando a recibir el número ....
Nombre y apellidos ....
Dirección .... Población ....
D.P. .... Provincia ....
TARIFAS: España: Por correo normal 2.250 ptas.
Europa: Por correo normal 2.450 ptas.
Por avión 2.650 ptas.
América: Por avión 4.450 ptas.
Enviar a:
SUPER JUEGOS - Roca i Batlle, 10-12 - 08023 Barcelona - España



TRAFALGAR

«Trafalgar» es un juego de simulación naval editado por «Juegos NAC». Como su nombre lo indica se trata de revivir en un tablero las incidencias de la famosa batalla que tuvo como protagonistas a españoles y franceses por un lado y a ingleses por otro. En «Trafalgar» pueden intervenir dos o tres jugadores de edad superior a los once años, y divertirse durante una hora por lo menos.

El juego se entrega con un tablero de cartón que representa la superficie marina donde se libró la batalla y varias plantillas auxiliares. También trae un dado normal de madera, 147 fichas que presentan a los buques participantes en la famosa batalla naval, una bolsa para guardar las fichas y una pantalla separadora con las instrucciones.



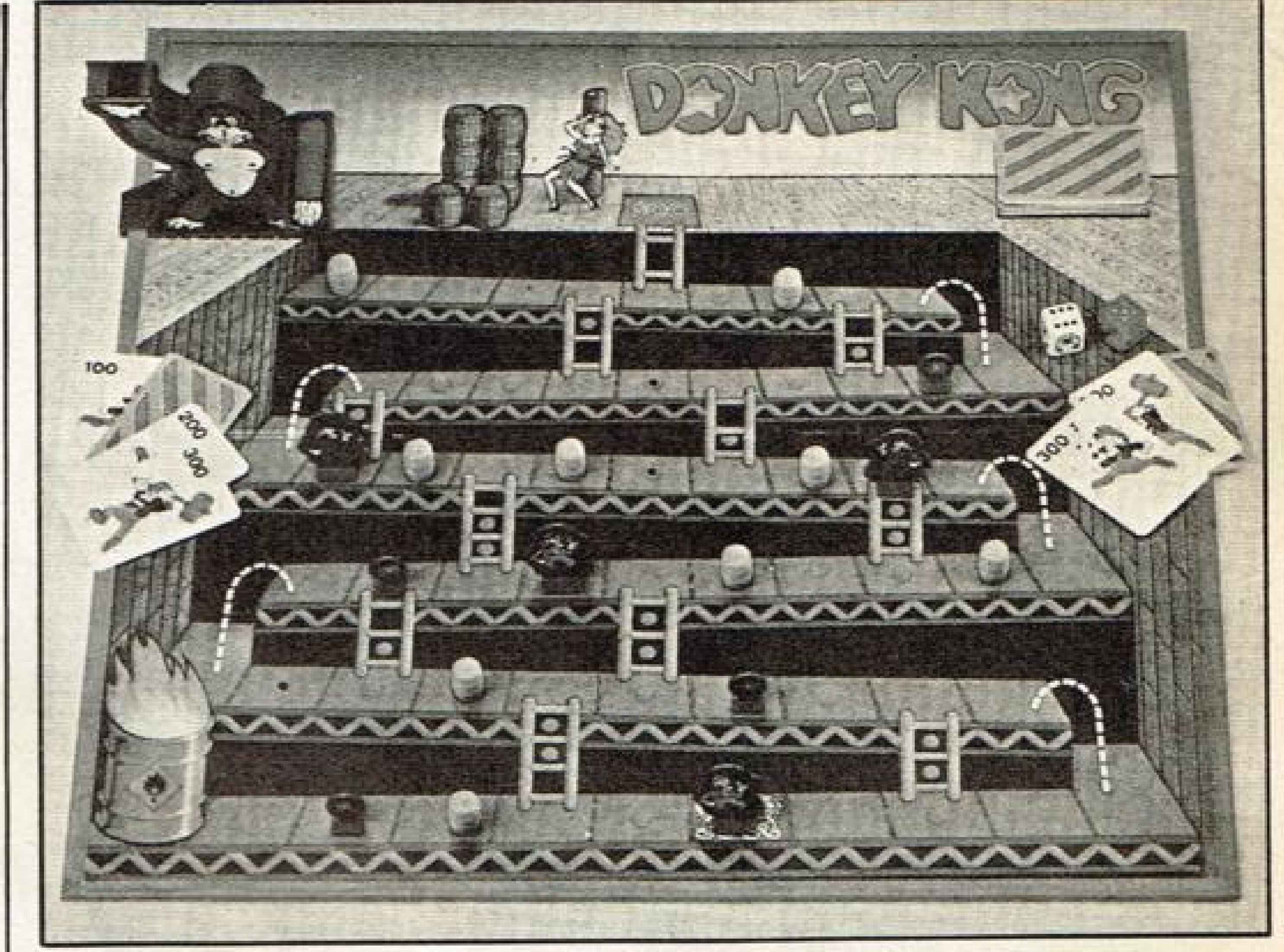
AZULES Y GRISES FRENTE A FRENTE

Dentro de su serie de wargames «Juegos NAC» comercializa «La Guerra de Secesión» que trata —obviamente— de la famosa guerra civil norteamericana. Según los expertos este enfrentamiento bélico entre yankies y confederados o azules y grises, fue la primera guerra moderna de la historia.

En este interesante juego pueden intervenir entre dos y cuatro jugadores, cuya edad es recomendable sea superior a los doce años, ya que tiene sus dificultades. El tiempo de cada partida oscila entre dos a dos horas y media.

Aparte del tablero de 64×80 que representa el Este de los EE.UU. el juego viene provisto de un dado especial de wargame, un libro de instrucciones muy detallado, con grabados y dibujos, 304 fichas y 2 cubetas con casillas para guardar tales fichas.





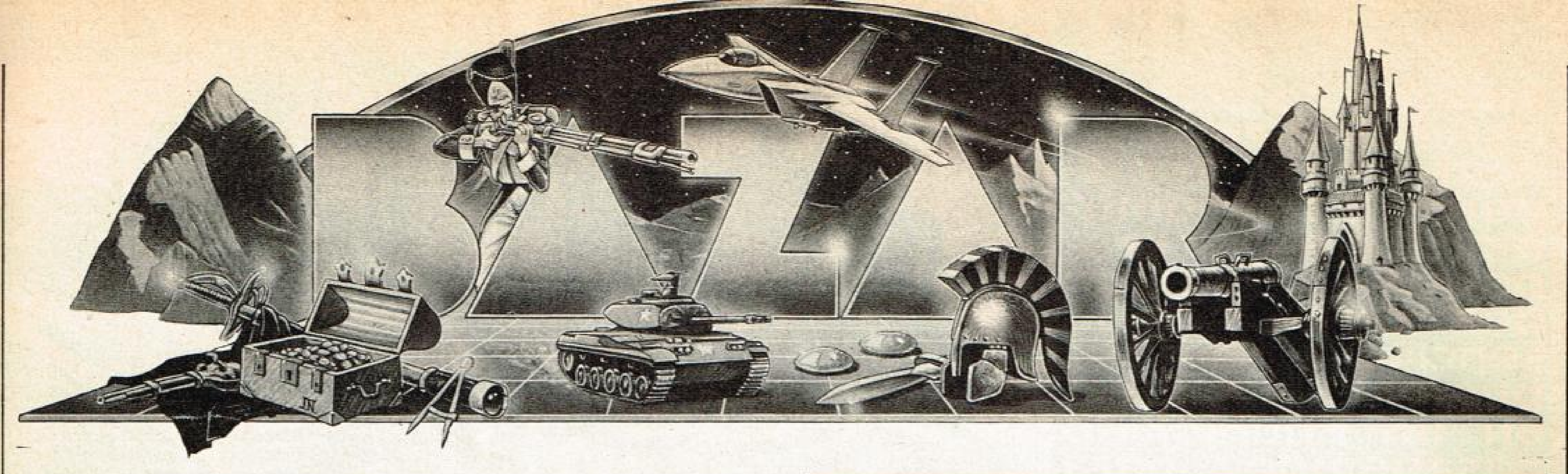
EL MONO EN LA MESA

El popular Donkey Kong de los videojuegos y juegos de ordenador también ha salido en su versión de tablero para que nadie se prive de sus aventuras. La compañía MB ha lanzado un precioso tablero a todo color con el juego que sigue las mismas pautas de los otros, pero que resulta muy divertido para llevárselo allí donde no tenemos aparatos. El juego es especialmente recomendable para jugadores entre 7 y 14 años, quienes deberán poner toda su habilidad sobre la mesa y contar con mucha suerte para rescatar a la dama.

2.ª EDICION DEL JUEGO «INVASION»

Debido al notable éxito que tuvo en su día la edición del «mini-juego» de iniciación «INVASION», Maquetismo y Simulación como asociación dedicada a la promoción y difusión de este tipo de hobby ha decidido la reedición de este juego, mejorando y cambiando algunos de sus elementos cara a darle una presentación y mejor acabado.

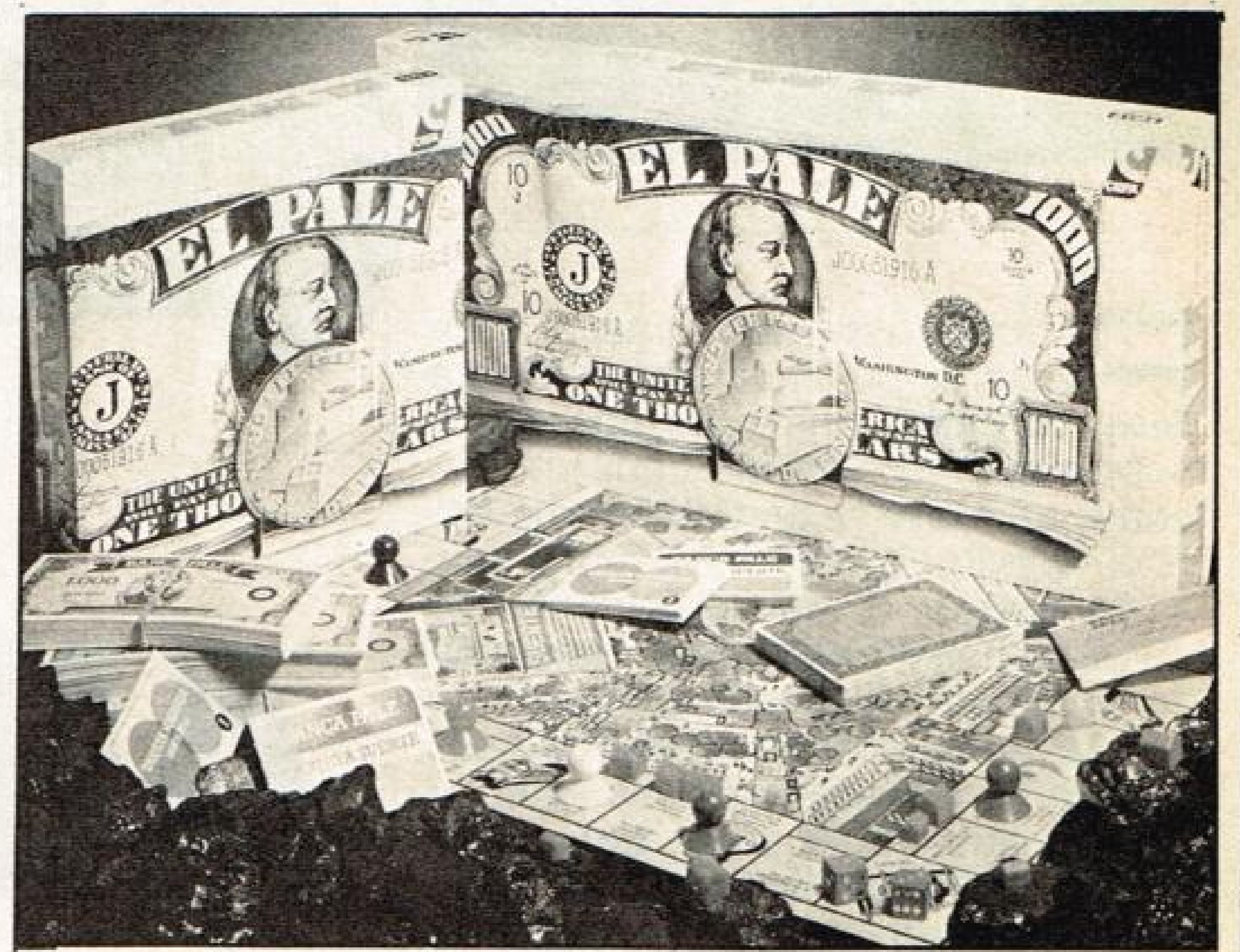
El juego se desarrolla sobre un plano hipotético, el enfrentamiento entre unidades de dos países antagonistas, correspondientes a la época napoleónica (1760-1815), que intentan conseguir la ocupación de toda una serie de pueblos del adversario. Planteado de una manera excepcionalmente sencilla, este juego desarrolla los sistemas básicos sobre los cuales se desenvuelve cualquier juego de este tipo que existen actualmente en el mercado, es adecuado pues para aque-



llos que deseen conocer parte de los mecanismos más elementales que componen los juegos de este tipo y que en otros juegos se halla mucho más complicado.

Las mejoras más sustanciales, corresponden por una parte a un mejor diseño gráfico del tablero del juego, así como la inclusión de una plantilla con fichas troqueladas de cartón que dan una vistosidad inusitada al juego; las instrucciones se hallan ilustradas con nuevos ejemplos para dar más claridad a la hora de entender sus apartados.

El juego que tiene un precio de venta al público de 525 ptas. ya puede empezarse a considerar como «un clásico» dentro de la pequeña historia que empiezan a tener estos juegos. Lo encontraréis en cualquiera de las tiendas especializadas en juegos que hay por toda España, pero si no pudierais acceder a ellas podéis pedirlo contrarreembolso al Club MAQUETISMO Y SIMULACION, C/. Príncipe Jorge, 21-23, esc. B, entlo. 1.ª: 08014 - Barcelona.





UN VENECIANO EN CHINA

Marco Polo no sólo es el nombre del famoso aventurero veneciano que trajo a Europa entre otras muchas cosas de Oriente, los spaghettis, sino también el nombre de un juego de Cefa. Se trata de un juego de viajes y aventuras, cuyo tablero es el mapa con la ruta de Marco Polo desde Venecia a Khambalik capital del reino del Gran Khan. Este, en el juego, recompensa a los viajeros con una «tabla de oro», pero a lo largo del recorrido los viajeros-jugadores comercian y luchan contra bandidos y corsarios que les salen al paso. El juego está muy bien presentado y además del tablero trae fichas plásticas, monedas, cartas y dados.

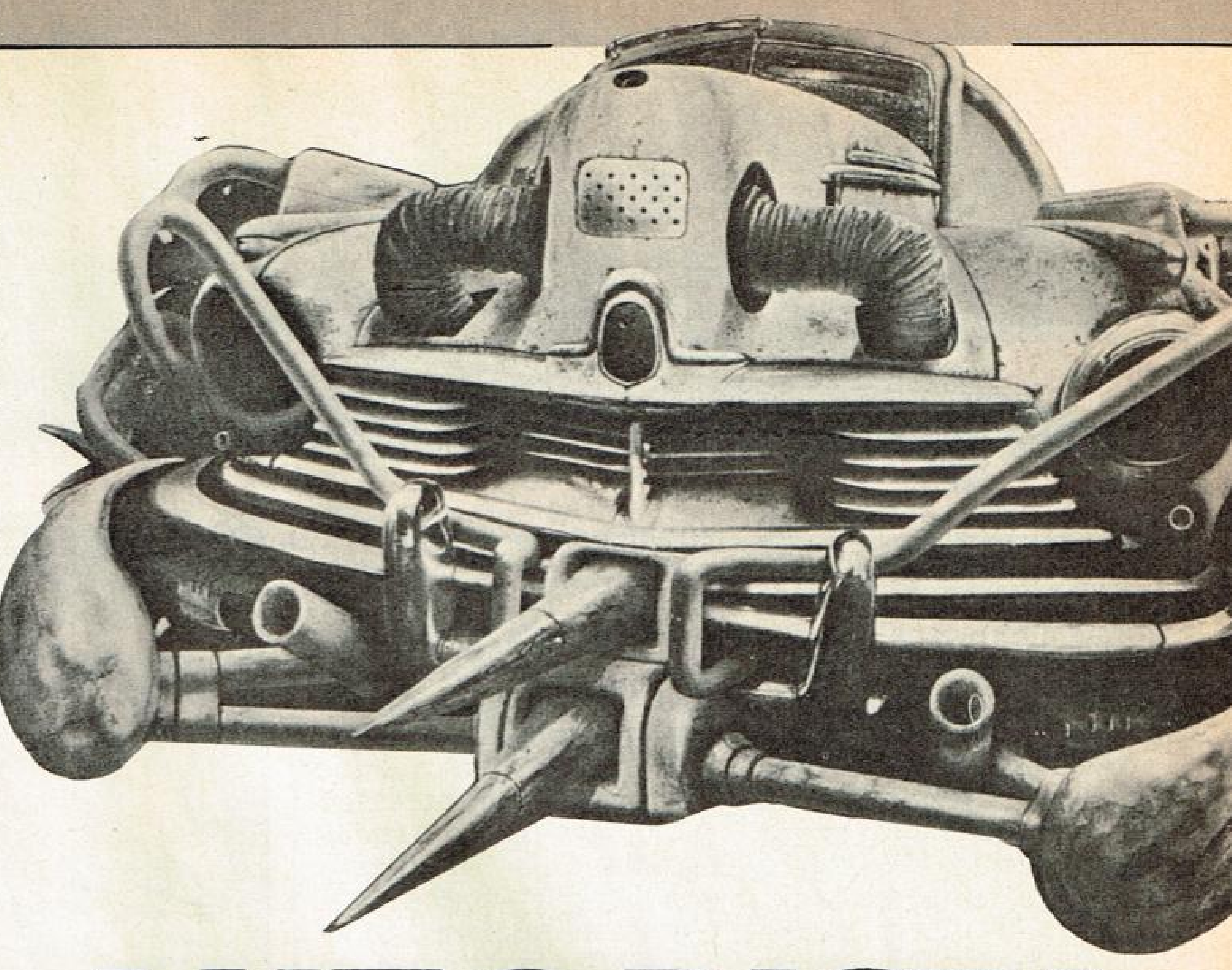
EJECUTIVO EN ACCION

El más clásico de los juegos de sobremesa que hizo pasar largs horas de entretenimiento a nuestros padres, y quién sabe si a nuestros abuelos, es sin duda alguna **El Palé.** Tradicional juego de finanzas en el que tu habilidad como hombre de negocios es el factor que te conducirá a la victoria. Básicamente el meollo del juego estriba en la especulación inmobiliaria, que puede verse afectada por una serie de factores —tarjetas de suerte o de sorpresa— que en cada momento harán variar tu estrategia comercial. Producido por **CEFA** de Zaragoza, **El Palé** se presenta en dos versiones una de tablero plegable en cuatro, o de viaje, y otra para casa. Este extraordinario entretenimiento puede jugarse a partir de los nueve años de edad, sus instrucciones son sencillas pero su mecánica es variada y muy divertida. Dada la larga duración de este juego se recomienda como excepcional pasatiempo en las tardes de los días festivos.

GUERRA A LOS MONOPOLIOS

La prestigiosa firma **DIDACTA** acaba de lanzar al mercado un revolucionario juego que no dudamos va a conmocionar a los empedernidos jugadores de tablero. Se trata de **ANTIMONOPOLY** un pasatiempo que pretende defender la libre economía de mercado luchando contra trusts y monopolios. Inventado por el doctor Ralph Anspach hace unos diez años, el juego ha sido objeto de un pleito que incluso ha llegado al Tribunal Supremo de los EE.UU. Damos desde nuestras páginas la bienvenida a España de este controvertido juego, augurándole el mismo éxito que ha tenido en otros países de Europa, éxito que no dudamos va a tener ya que además de muy divertido, su precio, alrededor de 1.500 pesetas, resulta francamente razonable.

Aunque no pretendas entrar en el Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones, te proponemos un juego que a pesar de su sencilla apariencia, puede convertirse en un endiablado pasatiempo para dos personas.



AUTOPISTA LOCA

El objetivo de cada jugador consiste en construir una autopista **continua** entre los dos extremos del tablero. Para ello cada uno obtendrá al iniciar la partida un número determinado de tramos de autopista: 10 de ángulo, 5 rectas, 6 tramos de «T», 3 cruces y 1 tramo final. Para facilitar el reparto los hemos coloreado de distinta forma, aunque en realidad eso carezca de importancia pues cada jugador puede utilizar en su camino tramos colocados por su oponente.

Al comenzar la partida se harán suertes –con una moneda por ejemplo– sobre quien ha de salir. El jugador que inicie la partida elegirá si su autopista es la que atraviesa el tablero de norte a sur, o de este a oeste, colocando el primer tramo donde mejor le convenga. Luego le tocará el turno al segundo y así sucesivamente, hasta que uno de los jugadores haya unido los dos extremos del tablero por él elegidos.

Sin embargo hay que observar varias reglas:

1.ª Una vez el jugador haya colocado un tramo, sea del tipo que sea, ya no puede volver a utilizarlo. Es decir la ficha jugada deberá permanecer obligatoriamente en su sitio hasta el final de la partida.

2.ª Los tramos deben ajustar perfectamente con los ya colocados (ver figura). De ahí la importancia del tramo final que sirve para cortar el avance del contrario, pues al no poder empalmar con ninguno impide que el adversario continúe su camino obligándole a dar un rodeo. Por ello el tramo final debe tan sólo jugarse en casos muy extremos.

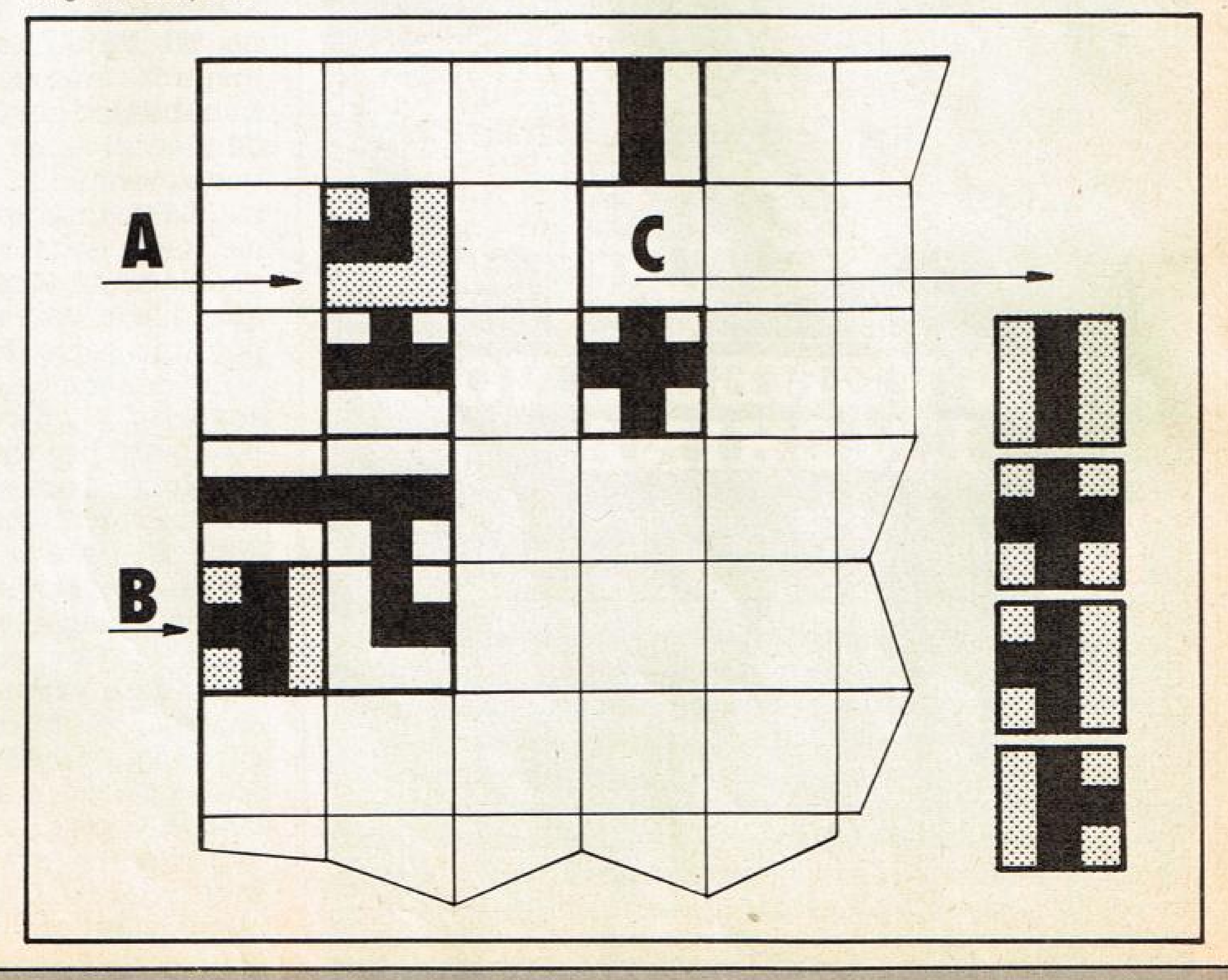
3.ª Como ya advertimos, los tramos colocados son comunes, es decir que por conveniencias del juego pueden ser utilizados por ambos jugdores en su camino hacia la meta. Por ello la autopista de norte a sur, o la de este a oeste, puede tener tramos de dos colores.

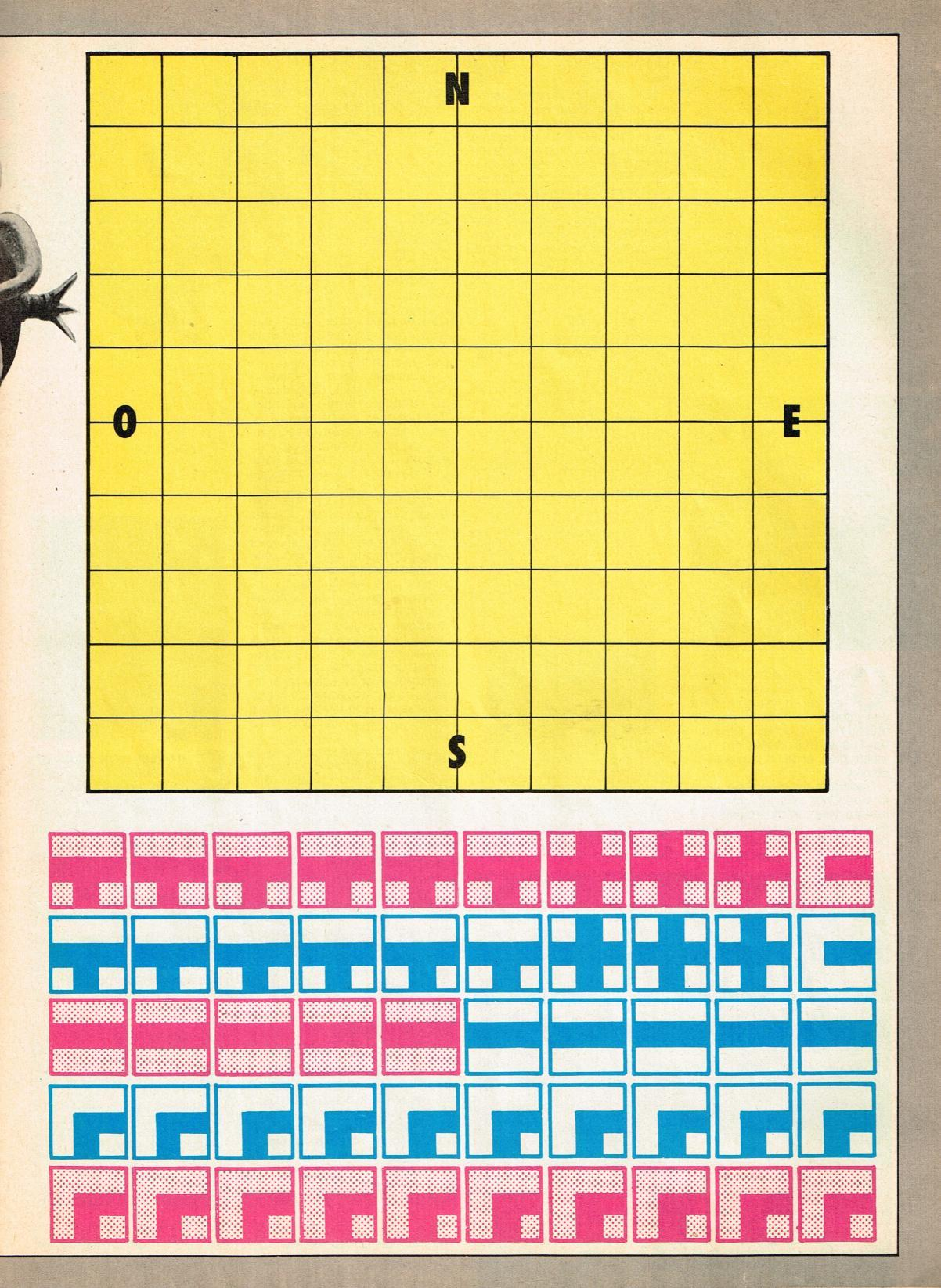
Consejos:

1.º Hay que utilizar un plan preconcebido de trazado por lo que la ficha inicial de la partida no debe colocarse obligatoriamente en los bordes del tablero.

2.º Una excelente táctica de juego consiste en hacer gastar tramos clave al adversario para impedir qe pueda utilizarlos en beneficio propio.

La ficha A y la ficha B no pueden colocarse tal como se ve en la figura ya que no «empalman» con las demás formando un tramo continuo. En el cuadro C sólo pueden colocarse las fichas indicadas que prolongan la autopista.

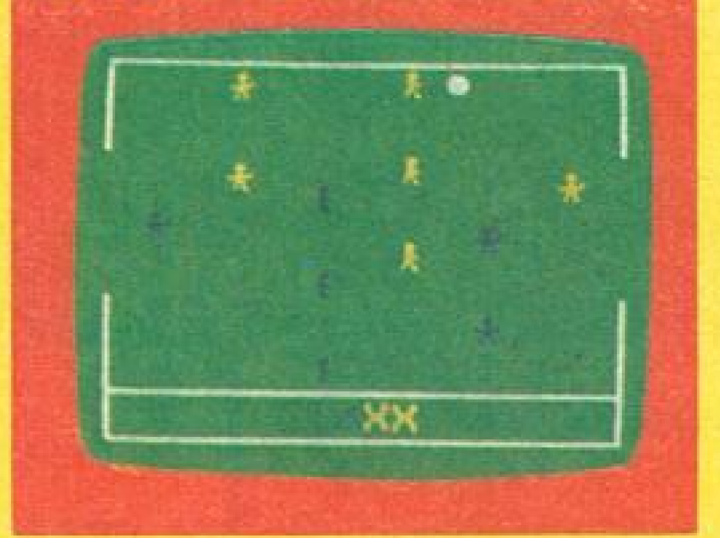



N
O
E
S

POR CLAUDIA TELLO HELBLING

FUTBOLIN

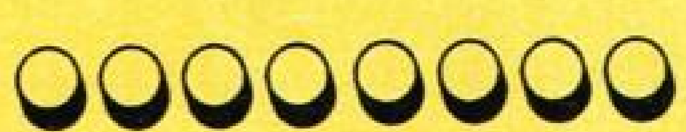
Philips
Consola: Videopac G-7000, G-7400 y Jet-47 Radiola
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2



Cuando pongas este cartucho en la consola lo que verás en pantalla será una especie de futbolín de sala mucho más moderno y cómodo. Aquí tienes tres niveles, el de demostración, el de un jugador y el de dos.

Cada uno de los equipos está formado por seis jugadores –1 portero, tres centrocampistas y 2 delanteros–, y aunque te parezcan pocos verás cuando juegues que no es así, porque con práctica conseguirás ser un Pelé o un Maradona.

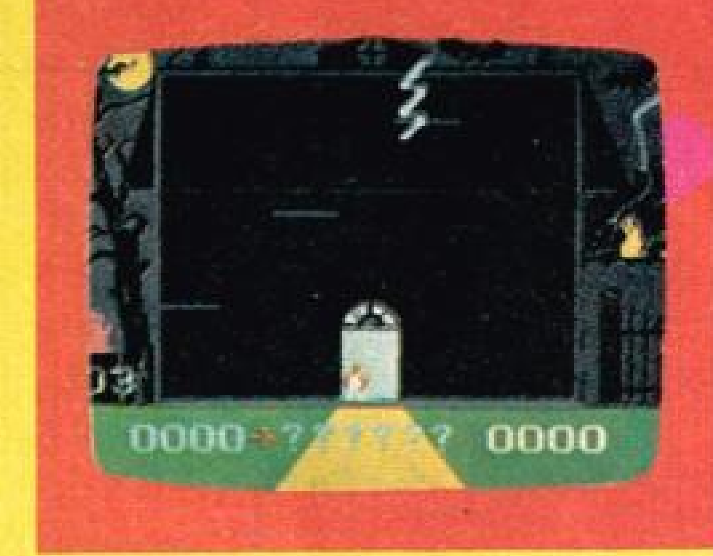
¡El partido comienza! Cuando el equipo contrario vaya a tirar la pelota tú tienes que tratar de cortar el paso de ésta. Una vez que lo hayas conseguido procura utilizar los rebotes de la pelota y hacer pases a tus compañeros, para chutar a portería al menor descuido del portero. En pantalla aparece un marcador para cada equipo y gana el primero que consiga diez goles. Si quieres ganar a tus amigos, primero practica con el ordenador. Es un consejo de amiga, jejeje.

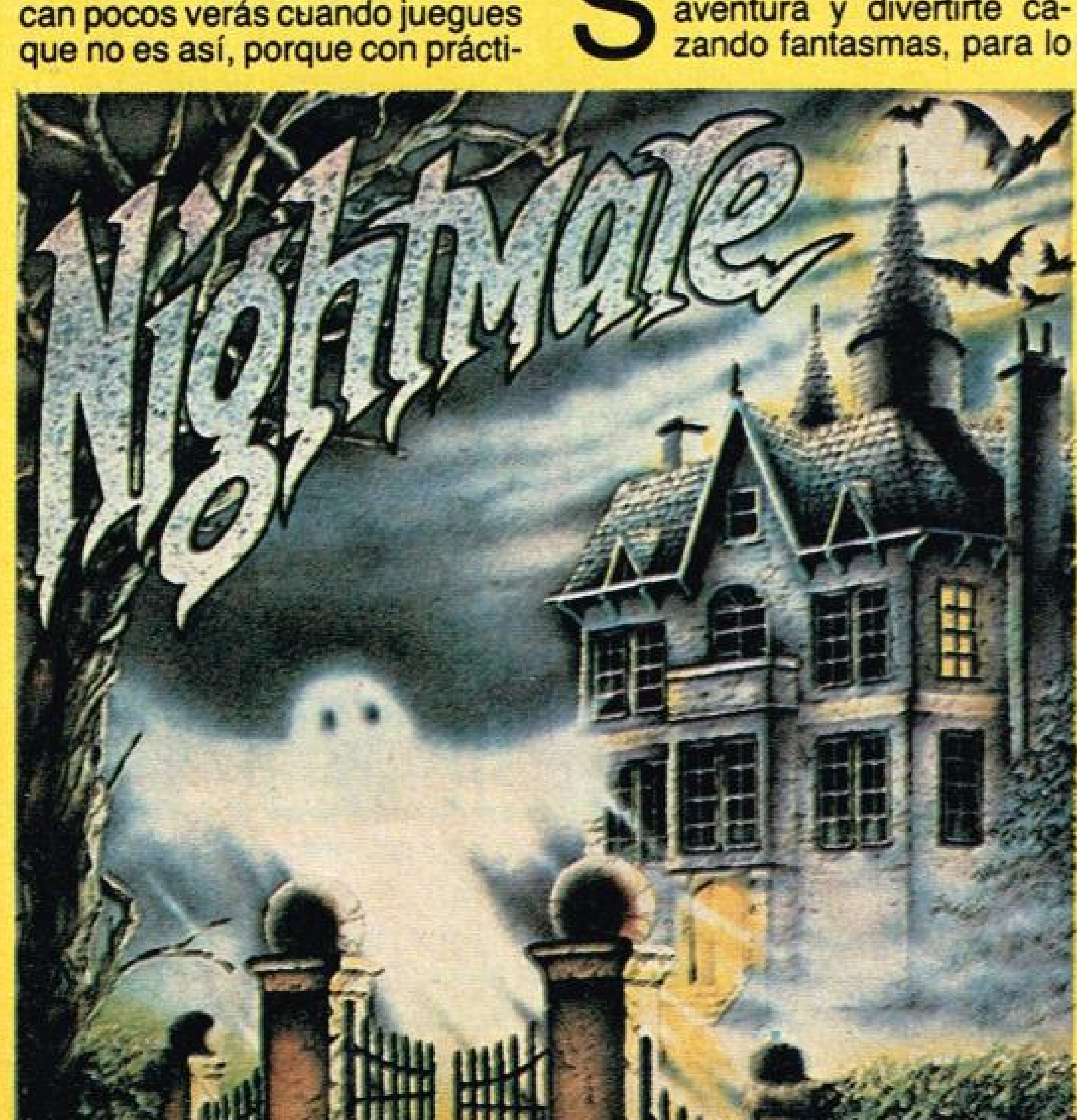




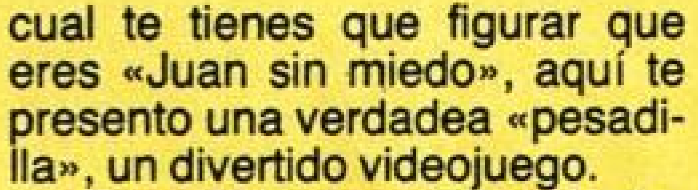
NIGHTMARE (PESADILLA)

Philips
Consola: Videopac G-7000, G-7400 y Jet-47 Radiola
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2





Si quieres tener una gran aventura y divertirte cazando fantasmas, para lo cual te tienes que figurar que eres «Juan sin miedo», aquí te presento una verdadea «pesadilla», un divertido videojuego.



«Pesadilla» tiene 12 variaciones y seis niveles de dificultad para elegir y en la más fácil tienes tres opciones. La primera es jugar con el ordenador, la segunda hacerlo con un compañero y la tercera que la consola te haga una demostración de cómo se juega.

Si te decides jugar solo pues lo tienes muy difícil amigo. Una vez que entras en el caserón sólo podrás salir por el último piso y por una puertecita muy pequeña. Apenas los fantasmas se enteran de que estás adentro comienzan a perseguirte. Tú no tienes que dejar que te toquen, pues entonces se acaba tu pesadilla y tú también. Para saber si los fantasmas se mueven o no, tienes un indicador, ya que son invisibles cuando estás en el interior de la casa. Antes de capturarte se vuelven visibles, pero a veces ya es demasiado tarde para ti.

Las oportunidades que tienes de salvarte son tres. En tu camino encontrarás de repente que algo obstruye tu paso y te obliga a seguir por otro lado, y por si fuera todo esto poco tenebroso, comienza una tormenta, cuyos rayos se convierten en peligrosísimas bolas de fuego que penetran en la mansión. Pero los rayos tienen también sus ventajas, porque con su luz se reflejan los fantasmas y si tienes habilidad puedes esquivarlos. Cuando consigues pasar al piso superior sano y salvo, el fantasma que te perseguía queda aturdido y si lo tocas, desapaece, con lo que ganas puntos extras.

En el nivel 3 puedes salir después de capturar a un fantasma como mínimo. En los niveles 4, 5 ó 6 tienes que capturar un fantasma en uno de los dos primeros pisos y luego tocar un arca, donde se encuentra el plano de la casa.

Cuando juegan dos jugadores, uno lleva a los fantasmas y el otro al valiente hombrecito. Para darte ánimos ponte el radiocassette y escucha la canción de caza fantasmas o el Thriller del Jackson. A veces te quita el miedo.

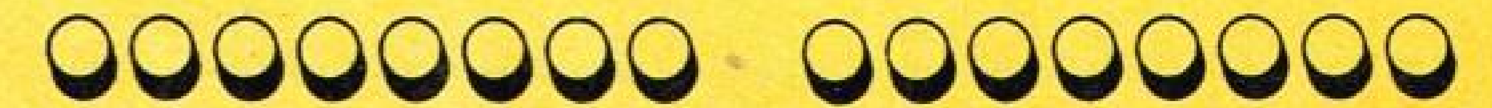
BEDLAM

Vectrex
Consola: Vectrex
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2



Este es un juego muy diver, pero también muy peligroso, ya que tu misión es defender tu galaxia de una invasión extranjera. Para defender tu planeta cuentas con un cañón que puede girar en todas direcciones y disparar sus mortíferos rayos. Sin embargo, las armas enemigas también son mortales, de modo que tus reflejos han de ser instantáneos para neutralizar sus disparos.

El juego tiene tres niveles de dificultad, siendo el primero adecuado para aprender a conocer a «Bedlam». Como podrás apreciar muy pronto el juego es sencillo, pero con sus truquillos. Por ejemplo, si por alguna razón ya no puedes controlar la avalancha enemiga y ésta está a punto de liquidarte, puedes apretar el botón número dos del mando y los pulverizas a todos. Pero ¡ojo! esto sólo puedes hacerlo una vez por fase. También recuerda que tienes tres cañones por juego y que puedes conseguir uno extra cada seis mil puntos. La cantidad de munición es ilimitada, lo cual es de agradecer, ya que de ti depende el futuro de la galaxia Bedlam.





CAVERNAS DE MARTE

Atari
Ordenador: Atari 600 XL y 800 XL
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2



En un siglo del futuro, los terráqueos se enteran de que los marcianos han conseguido fabricar una arma terrible y que la misma está escondida en las profundidades del planeta. Tu misión es desactivar el funcionamiento del sistema explosivo, para evitar que pueda ser utilizado contra la Tierra. Decirlo parece fácil pero el asunto es que tienes que ir y meterte en la boca del lobo, en este caso las cavernas donde los marcianos tienen sus bases secretas.

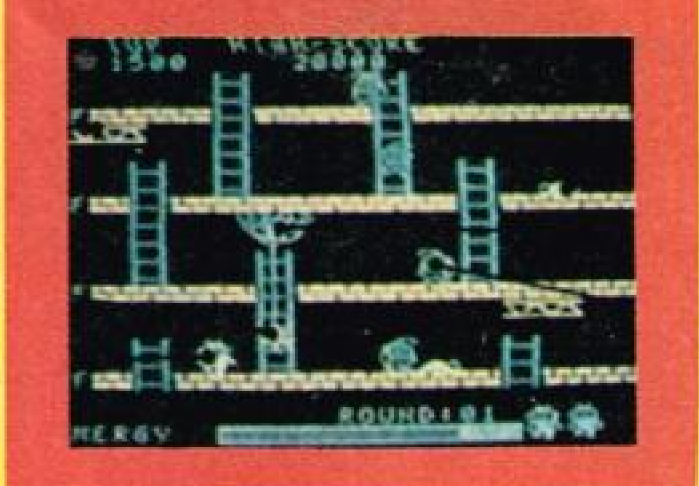
Cavern of Mars tiene cuatro niveles de dificultad, la cual se establece por el número de bases que hay que atravesar salvando las defensas enemigas, no sólo de cohetes, sino también de compuertas electrónicas que se abren y se cierran imprevistamente. El primer nivel se denomina **novato** y sólo tiene dos bases. Se puede decir que es obviamente la más fácil; el segundo nivel es **piloto,** que consta de tres bases; el tercero es **guerrero,** que tiene cuatro bases y el quinto, con cinco bases, es **comando.** Este último es el más complicado de todos y para conseguir tu objetivo aquí tienes que tener una extraordinaria capacidad de reflejos, pero con práctica todo se consigue.





STEP UP

Takara
Ordenador: Sord M-5
Mandos: Disco
Jugador: 1 ó 2



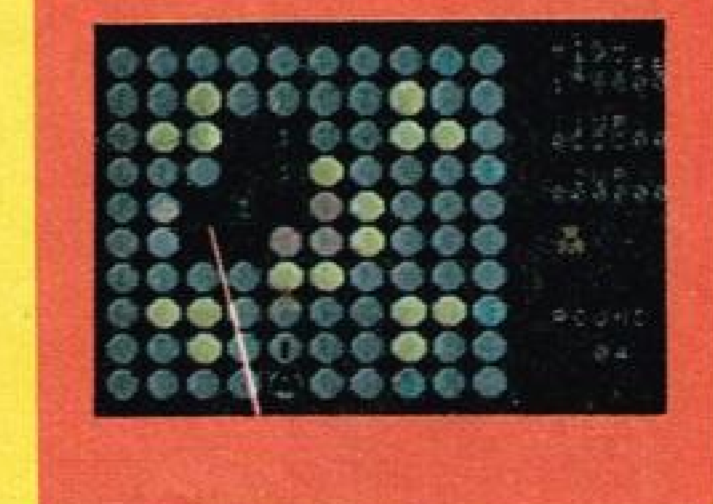
Si te gusta hacerte pasar por un astronauta, este juego te gustará mucho. Y si además sabes jugar al Donkey Kong, Step Up te resultará muy parecido. Cuando comienzas te encuentras bajo la superficie en el piso más bajo y lo que tienes que conseguir es subir a ella. Para esto tienes unas escaleras, pero es más fácil decir que puedes subir por ellas, que hacerlo realmente. En el camino de ascenso tienes muchos obstáculos y enemigos que te saldrán al encuentro. Por ejemplo en los techos del primer y tercer piso hay unas grúas que van y vienen de un lado a otro de la pantalla. Tus peores enemigos son los ratones, las arañas, los monstruos, etc.

Para pasar al segundo piso, sólo cuentas con una escalera por la que podrás subir sólo cuando la araña, con su tela, esté despistada. Tienes que ser muy rápido para aprovechar ese instante y pasar. Otro enemigo peligroso es un OVNI. Cuando te aparezca y no puedas despistarlo subiendo por la escalera, procura saltar por encima de él, apretando el botón del mando y dirigiéndolo hacia arriba si quieres elevarte más.

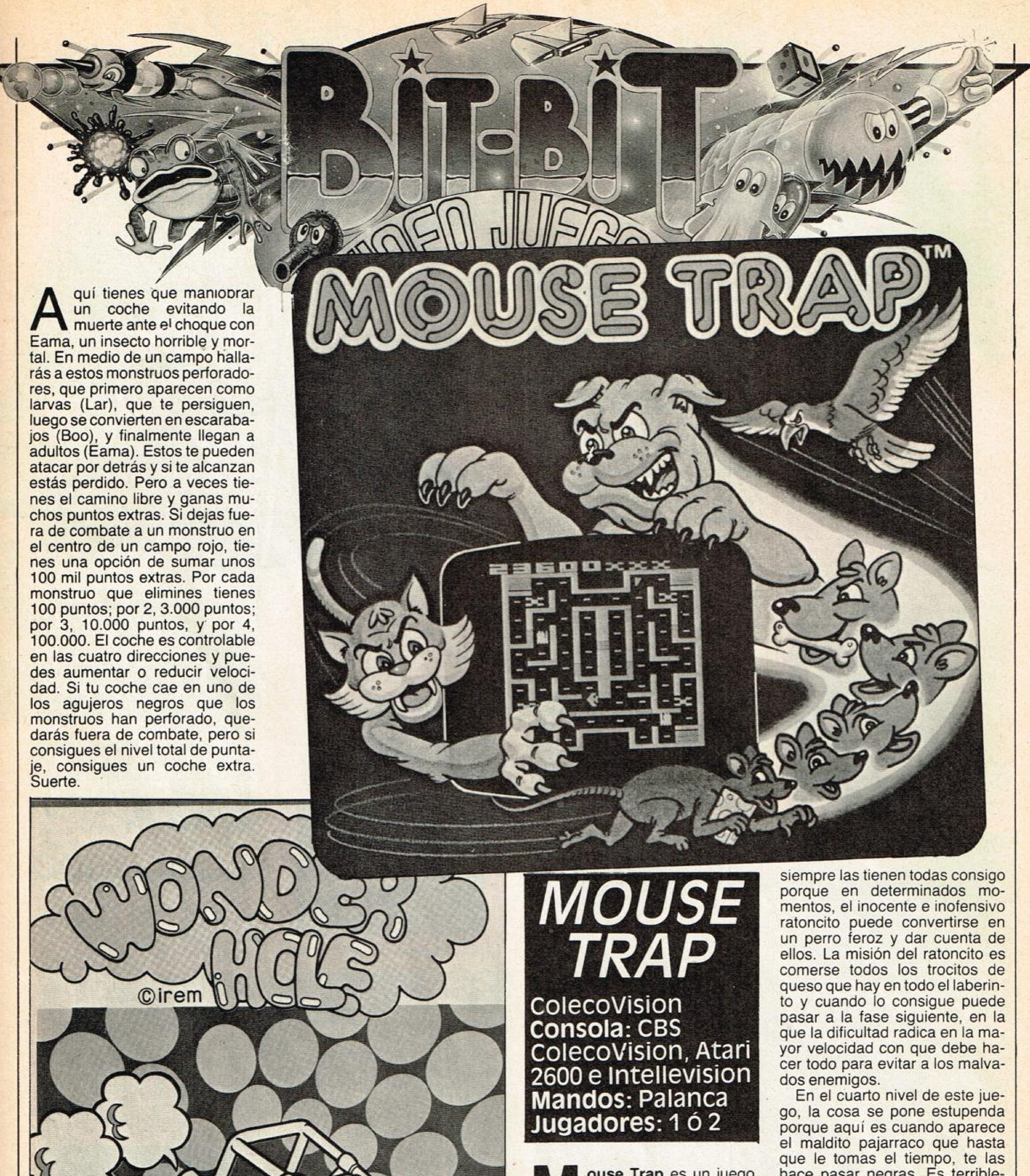
Si consigues llegar arriba pasarás a la siguiente fase. ¡Ah! Pero como se supone que estás en otro planeta tienes energía y tiempos limitados para conseguir salir a la superficie.

WONDER HOLE

Irem
Ordenador: Sord M-5
Mandos: Discos
Jugador: 1 ó 2



Aquí tienes que maniobrar un coche evitando la muerte ante el choque con



Aquí tienes que maniobrar un coche evitando la muerte ante el choque con Eama, un insecto horrible y mortal. En medio de un campo hallarás a estos monstruos perforadores, que primero aparecen como larvas (Lar), que te persiguen, luego se convierten en escarabajos (Boo), y finalmente llegan a adultos (Eama). Estos te pueden atacar por detrás y si te alcanzan estás perdido. Pero a veces tienes el camino libre y ganas muchos puntos extras. Si dejas fuera de combate a un monstruo en el centro de un campo rojo, tienes una opción de sumar unos 100 mil puntos extras. Por cada monstruo que elimines tienes 100 puntos; por 2, 3.000 puntos; por 3, 10.000 puntos, y por 4, 100.000. El coche es controlable en las cuatro direcciones y puedes aumentar o reducir velocidad. Si tu coche cae en uno de los agujeros negros que los monstruos han perforado, quedarás fuera de combate, pero si consigues el nivel total de puntaje, consigues un coche extra. Suerte.

MOUSE TRAP

ColecoVision
Consola: CBS ColecoVision, Atari 2600 e Intellevision
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

Mouse Trap es un juego en el que el protagonista es un ratoncito al que debes ayudar a comerse su queso a través de los pasillos de un peligroso laberinto, por donde lo acosan perros, gatos y aves de rapiña. Para evitarlos puedes abrir puertas y pasillos secretos. Claro que los malvados gatos no siempre las tienen todas consigo porque en determinados momentos, el inocente e inofensivo ratoncito puede convertirse en un perro feroz y dar cuenta de ellos. La misión del ratoncito es comerse todos los trocitos de queso que hay en todo el laberinto y cuando lo consigue puede pasar a la fase siguiente, en la que la dificultad radica en la mayor velocidad con que debe hacer todo para evitar a los malvados enemigos.

En el cuarto nivel de este juego, la cosa se pone estupenda porque aquí es cuando aparece el maldito pajarraco que hasta que le tomas el tiempo, te las hace pasar negras. Es terriblemente pesado. Les puedo asegurar que no es un juego de laberinto más. Es realmente muy entretenido, porque tiene muchas sorpresas y aunque no es difícil, tampoco es fácil. Además, que dudo mucho que te canse o aburra. Que lo pases bien y que no te pierdas.

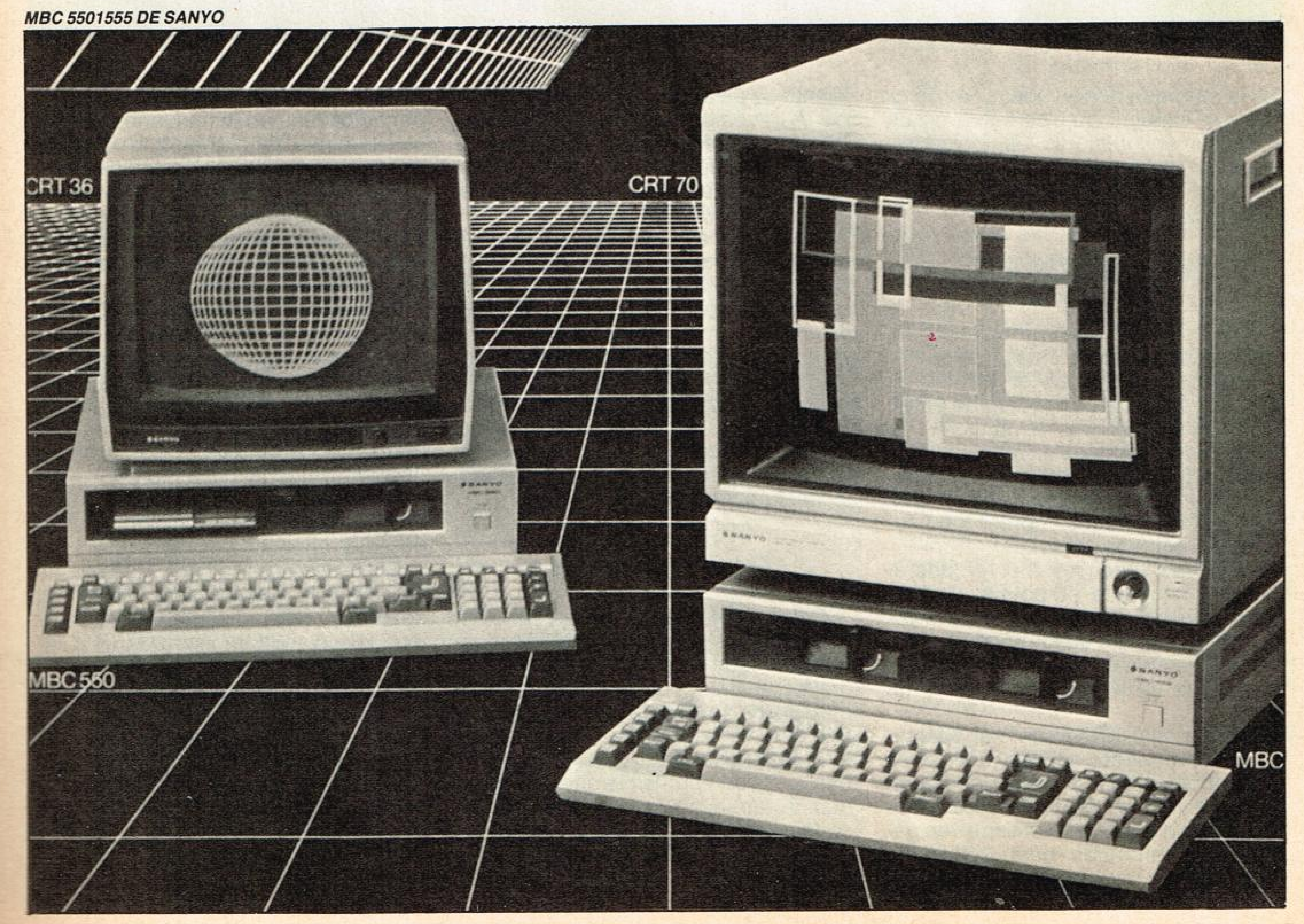
MSX LO ENTIENDE TODO

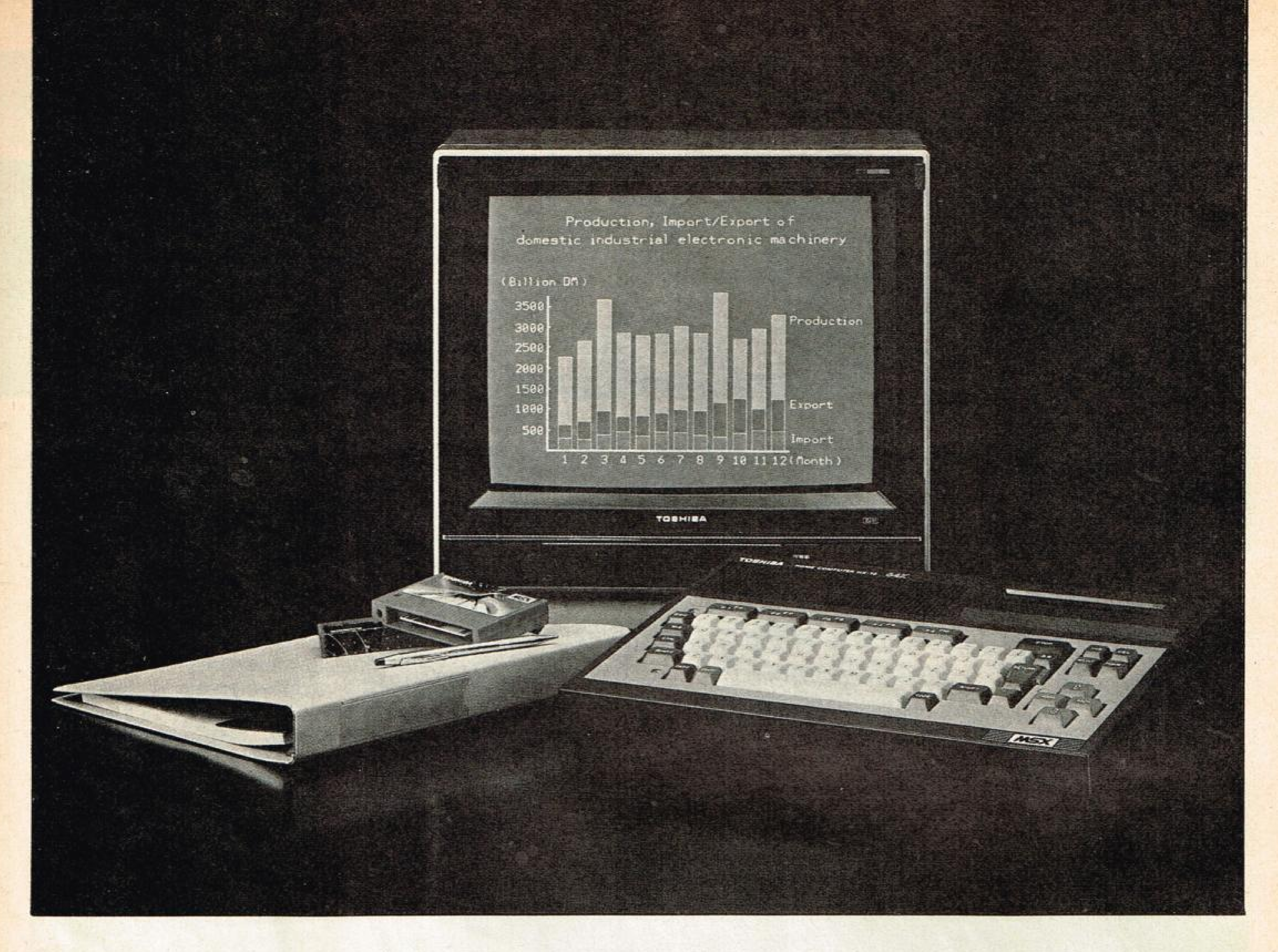
Los nuevos ordenadores japoneses que incorporan el sistema MSX son capaces de entenderse entre sí, sin importar quien sea el fabricante.

El sistema MSX viene a terminar con el babélico caos de lenguajes. Gracias a él tu microordenador ya no será incompatible con el de tus amigos y podrás tener muchas más opciones de juegos, ya que podrás intercambiar todos los cassettes o cartuchos que desees. Pero no sólo eso, sino que al ser compatible con otros ordenadores, los periféricos de unos servirán los de otros y no será necesario comprarlos todos de la misma marca. Es decir que, del mismo modo que puedes hacer tu cadena de HiFi con aparatos de distintos fabricantes para que se adapten mejor a tu gusto, lo mismo podrás hacer con tu microordenador y sus accesorios. El MSX acaba con los inconvenientes de compatibilidad entre ordenadores, incluso de la misma marca, como sucede hasta ahora.

Sony, Pioneer, JVC, Hitachi, Canon, Toshiba, entre las quince marcas más famosas de Japón, se han unido adoptando el nuevo sistema desarrollado

MBC 5501555 DE SANYO





por la empresa norteamericana Microsoft. Un sistema que permitirá a sus usuarios enchufar un sintonizador, procesar imágenes de vídeo y hasta controlar un brazo robot y almacenar información en un cartucho.

El secreto del MSX

El secreto del sistema consiste en una combinación de chips. Su microprocesador central es el famoso Z-80A, se relaciona con el chip de vídeo TMS-9918A y el chip de audio AY-3-8910, lo que permite una resolución de texto de 24 líneas por 32 ó 40 caracteres; un modo gráfico de 256 × 192 puntos, 16 colores; 32 sprites y un sonido de 8 octavas y 3 voces.

Pero esto que resulta verdaderamente interesante es potencialmente extraordinario, ya que los chips MSX se combinarán en un futuro muy próximo en una sola pieza de silicio, lo cual llevará los 32 K actuales a 64 K de color.

El superchip MSX podrá ser adaptado para el control y empleo de muchos electrodomésticos y sobre todo para vídeos y equipos de alta fidelidad. Los aparatos con norma MSX tienen en general dos entradas para cartuchos. Una para ser usada para extra RAM y otra para aplicaciones de procesamiento de palabras o ampliación de datos. A través de los cartuchos de extra RAM, la especificación básica puede ser aumentada de 16 K a un megabyte, aunque el más grande es, hasta ahora, el Hitachi MBH-1 con 96 K.

Dentro de la misma norma y con el objetivo de hacer más versátiles los aparatos, la Sony ha desarrollado un cartucho de retención de data. Se trata de un cartucho de 4 K que funciona con pilas, de modo que cuando desenchufas el aparato no pierdes data. Como puedes apreciar la idea es muy atractiva, porque en la medida que se perfeccione podrá desplazar a los discos en su papel de memoriones y, obviamente, costarán mucho menos.

El mismo idioma

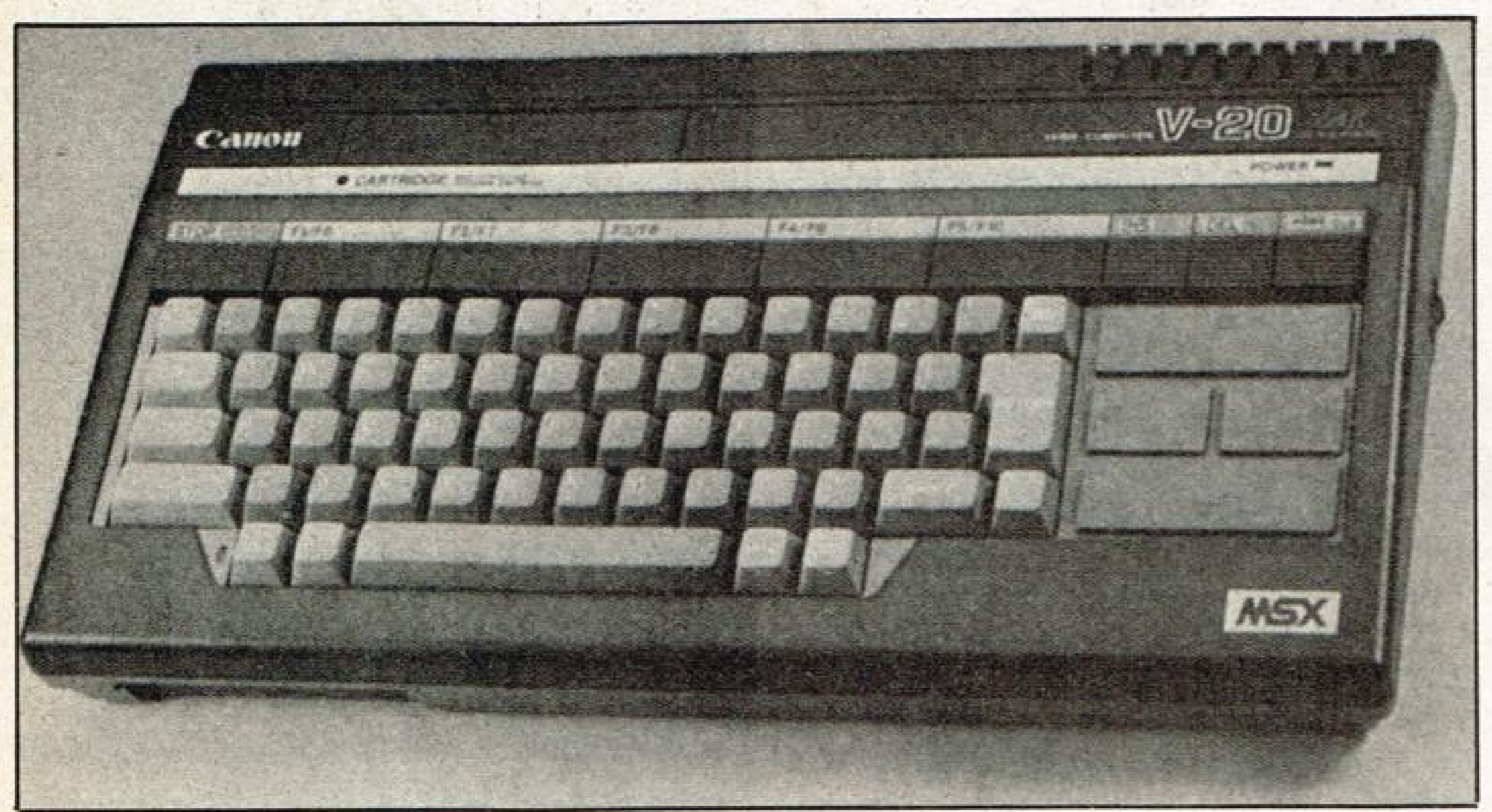
Con la norma MSX desarrollada por Microsoft, los japoneses pretenden ordenar el caos idiomático que existe actualmente y que hacen que no sólo ordenadores de distintas marcas no puedan entenderse entre sí, sino hasta diferentes modelos de una misma compañía. Es comprensible que en una industria tan joven como la informática, cada fabricante quiera imponer y desarrollar su propio sistema a fin de que los otros se vean obligados a someterse a él. Pero en esta feroz lucha por el predominio del mercado, los que salen perjudicados son los usuarios que, no sólo deben estar atentos a la velocidad de los avances tecnológicos sino también a no cometer errores en la adquisición de aparatos y accesorios y no someterse a los caprichos y limitaciones de algunos fabricantes, tal como ocurre con el vídeo.

Para salvar todos estos problemas, el MSX puede ser la solución lógica, que permita a su vez que la competencia se centre en la calidad de los aparatos y en la mayor cantidad de prestaciones que puedan dar. Por esto es sumamente interesante que aparatos de distintas marcas cuya norma sea la misma hablen el mismo idioma y sean compatibles entre sí, incluyendo como es lógico suponer a los accesorios.

Todos los ordenadores –Sony, Sanyo, Hitachi, Toshiba, etc.–, que han adoptado este sistema emplean un lenguaje común, el **Basic MSX** o **Basic Extended.** Entre las instrucciones más notables de este **Basic E.** se hallan la denominada «draw», que permite memorizar un dibujo, la animación de gráficos (¡importantísimo para los juegos!), y el zoom, que como con las cámaras filmadoras, te permite acercarte o alejarte de un objeto, en este caso situado en la pantalla.

Otro detalle común es su teclado que consta de 73 teclas, con 5 de fun-





ción. Para todos aquellos a quienes gusta jugar, como a ti por ejemplo, las funciones de estos ordenadores son programables, con lo cual puedes personalizar programas o acceder más fácilmente a los comandos que utilices más, pero además de esto también tienen motivos gráficos programables con lo cual puedes dar rienda suelta a tu imaginación y crear con mayor facilidad los vehículos que se te ocurran, coches, naves espaciales y también los personajes de tus juegos. También puedes optar por hacer todo tipo de gráficos y situar formas en el espacio de la pantalla a distinta escala, según tus apetencias o necesidades. Ten presente que sólo te basta con modificar apenas la instrucción para que obtengas una nueva versión gráfica. A esta riqueza opcional del lenguaje gráfico, hay que añadirle los 16 colores que tiene, 8 dedicados al texto y 8 al fondo.

Y siguiendo con las posibilidades de juego, los MSX tienen además dos entradas para **joysticks.**

Entre el juego y la música

Al ampliarse espectacularmente el mercado del software para los ordenadores de este sistema, la cantidad y calidad de los cartuchos de juegos han aumentado, mientras han bajado sus precios. Son muchos los fabricantes de juegos que están trabajando a marchas forzadas para sacar los juegos más famosos en este sistema y la mayoría de los favoritos de las máquinas de calle ya están hechos, aunque no todos han llegado a España. Esto significa que las posibilidades de compra serán mayores, porque mayor será la oferta, y también la de intercambio, con lo cual las ludotecas pueden llegar a ser fabulosas.

Claro que no a todos les gustará limitarse a los juegos por más divertidos que sean. Los padres querrán organizar la contabilidad de la casa, conectar el lavavajillas, controlar la temperatura del horno, grabar una película en el vídeo, escuchar música y aquí hemos llegado a otro punto atrayente. La música.

Todos estos ordenadores tienen incorporado un sintetizador de tres canales, que se gobierna con la tecla «play», de modo que con sólo manipularla puedes determinar notas y su **tempo,** el acompañamiento y su ritmo, etc.

Para darte una idea aproximada de las posibilidades musicales te daremos como ejemplo, el ordenador YIS 503 de Yamaha. Esta marca que no sólo fabrica motos y pianos, ha incorporado a su ordenador un teclado de piano polifónico y un sintonizador, a partir de los cuales puedes disponer de unos 20 instrumentos e innumerables ritmos de fondo. Esto significa que ahora sólo basta enchufar el sintonizador a un ordenador y éste a una grabadora de varias pistas para que tengas un verdadero estudio de grabación.

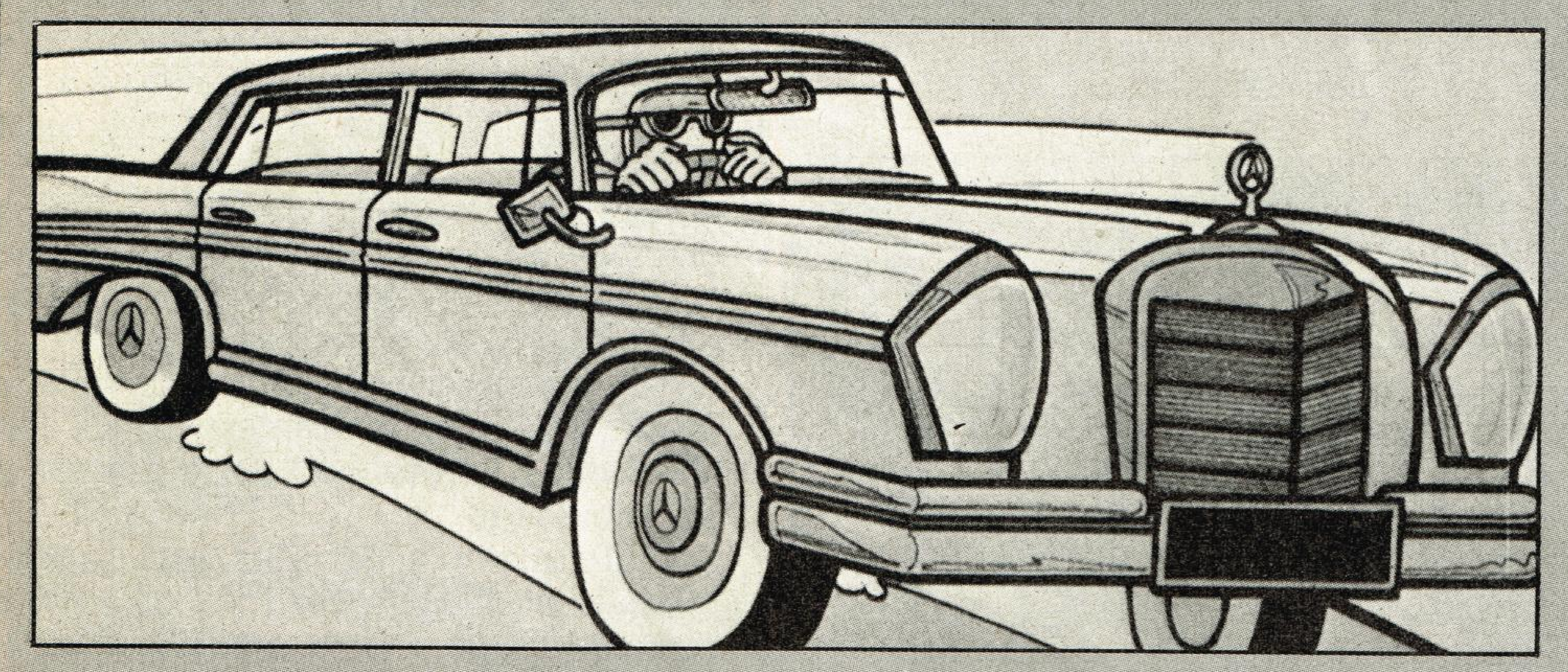
Y así como puedes hacer esto con la música, imagínate lo que puedes hacer con el vídeo controlado por ordenador. El Sony MPC, como otros de la misma gama, pueden escribir imágenes y proyectarlas en tu vídeo, de modo que te coloca en condiciones de hacer una película con un excelente soporte técnico.

Como puedes apreciar, estamos ante una verdadera innovación, no tanto desde el punto de vista tecnológico, sino de mejor y mayor aprovechamiento de las posibilidades informáticas, dado que se pueden superar las limitaciones de marcas a un coste menor para los bolsillos.

FICHA TECNICA

Microprocesador	**Z-80A**
ROM	**32 K**
RAM	**64 K**
Lenguaje	**Basic MSX**
Colores	**16**
Teclas	**73**
Sonido	**1 Sintetizador de 3 canales y 8 octavas**
Modo gráfico	**256 × 192 puntos**
Modo gráfico baja resolución	**64 × 48 bl.**
Modo texto	**24 × 32 ó 40**
Interconexiones	**a cassete a mandos de juego (2) a impresora**
Conectores de cartuchos	**1 ó 2 con 50 contactos**
Salidas	**de vídeo, color y blanco y negro de sonido, con conector RCA**

CAR RACING



Como respuesta a las numerosas cartas pidiéndonos más programas para el SORD M5, aquí va uno sensacional. Se trata de una carrera de coches muy loca y terrible si no eres un buen conductor.

```
10! CARRERA DE COCHES:BASIC-G
20 dim GR(3)
25 console 0,0
30 HS=0
40 Print "■":view 1,0,31,23
50 alarm on:coinc on
60 time$="00:00:00":alarm$="00:03"
70 on alarm gosub $ED
80 let RX=7:let WD,WD1=10:let CX=104:let CY=152:CD=0
90 randomize:bcol 2
100 mag 2:!Poke &701A,Peek(&701A)and &EF
110 for I=0 to 20 step 4
120 stchr "00070103lb1e1a02" to I+148
130 stchr "030307sf7f6f0504" to I+149
140 stchr "00e080c0d8785840" to I+150
150 stchr "c0c0e0f6fef6a020" to I+151
160 if I=0 then let CL=1 else let CL=rnd(12)+1
170 scod I/4+5,I/4+148:scol I/4+5,CL
180 next
190 stchr "000010f7ee07e0f" to 140
200 stchr "0100000031ffce0" to 141
210 stchr "073ff8c000000080" to 142
220 stchr "f07e077ef0800000" to 143
230 scod 4,140:scol 4,6
240 stchr "0000000000000000" to 144
250 stchr "0003033f7fff0000" to 145
260 stchr "0000000000000000" to 146
270 stchr "00c0c0fcfeff0000" to 147
280 scod 3,144:scol 3,1
290 stchr "08a4422291092503" to 200
300 stchr "a902420404480910" to 201
310 stchr "10410214295240c0" to 202
320 stchr "954040a422101008" to 203
330 scod 1,200:scol 1,7
340 stchr "984a884424124683" to 204
350 stchr "074a12a445380650" to 205
360 stchr "883291a224c8d2a0" to 206
370 stchr "a4504ca422942251" to 207
380 scod 2,204:scol 2,6
390 for I=1 to 3
400 stchr "ffffffffffffffff" to 179,I
410 stchr "eeeeeeeeeeeeeeee" to 179,I+3
420 stchr "ffffffffffffffff" to 180,I
430 stchr "6666666666666666" to 180,I+3
440 stchr "ffffffffffffffff" to 181,I
450 stchr "ffffffffffffffff" to 181,I+3
460 stchr "0000000000000000" to 182,I+3
470 stchr "183c66dbdb663c18" to 183,I
480 stchr "1e1e1e1e1e1e1e1e" to 183,I+3
490 next
500 for I=0 to 10:CY=I*16:gosub $LD:sg 3,,0:next:for I=0 to
1000:next:Play "h3v15o5dddo6n8d.":for I=0 to 5000:next
510! [redacted] main [redacted]
520 let RD1=rnd(8)+1
530 if RD1<4 then gosub $ZG else if RD1<7 then gosub $TK els
e gosub $JR
540 goto 520
550! [redacted] sub [redacted]
560$ZG:loc 4 to 104,0:for J9=0 to 5:gosub $LD:next J9:loc 4
to 300,0
570 for I1=0 to 3:let RD2=rnd(9)+1:gosub $WD:for I2=0 to RD2
580 let R=rnd(10)+1:let P=rnd(1)+1:on P gosub $RT,$LT
590 next I2,I1:return
600$RT:for I3=1 to R:if RX>2 then let RX=RX-1:gosub $LD:next
 I3
610 return
620$LT:for I4=1 to R:if RX+WD+4<30 then let RX=RX+1:gosub $L
D:next I4
630 return
640$WD:WD1=rnd(6)+4
650 if WD=WD1 then goto $WD else if WD<WD1 then ST=1 else ST
=-1
660 for J=WD to WD1 step ST:if RX+J+4>30 then goto 670 else
WD=J:gosub $LD
670 next J:return
680$LD:CO1=coinc(5,6,8)
690 Print "■":Print cursor(RX,0);chr$(179);chr$(180);rpt$(WD
,"■");chr$(180);chr$(179)
700 Print "■";Print cursor(RX,0);chr$(179);chr$(181);rpt$(WD
,"■");chr$(181);chr$(179)
710 JY1=inp(&36):JY2=inp(&35):if JY1=64 then let CX=CX+8 els
e if JY1=32 then let CX=CX-8
'20 if JY1=4 and CY>35 then CY=CY-4 else if JY2=32 and CY<14
 then CY=CY+8
30 loc 5 to CX,CY:sg 3,(CY/38)-1,15:CD=CD+5-CY/38
40 CO2=coinc(5,6,8):if CO1<>-1 or CO2<>-1 then goto $BM
50 GX=CX/8:GY=CY/8
60 GR(0)=rcrt(GX,GY):GR(1)=rcrt(GX+1,GY)
70 GR(2)=rcrt(GX,GY+1):GR(3)=rcrt(GX+1,GY+1)
80 for J1=0 to 3:if GR(J1)<>128 then goto $BM else next J1
90 return
00$TK:if RX+14>30 then return else if WD<>10 then WD1=10:go
ub 650
10 loc 6 to 104,0:for I9=0 to 5:gosub $LD:next I9:loc 6 to
00,0:TC=rnd(3)+1
20 TC=rnd(3)+1
30 for J5=0 to 5:gosub $LD:next J5
40 for J4=1 to TC:TK1=rnd(5)+1:TK2=rnd(4)+1:gosub $LD
50 for J2=1 to TK2:TK3=(RX+2+rnd(8))*8:loc J2+5 to TK3,-20:
aove J2+5 to(RX+2+rnd(8))*8,200,rnd(1)+1
860 gosub $LD:next J2
870 for J3=1 to 10:gosub $LD:next J3,J4
880 return
890$ED:sg 3,,0:Print "■":if HS<CD then HS=CD
900 Print cursor(12,5);"TIEMPO ";time$
910 Print cursor(12,7);"SU PUNTUACION ";CD:Print cursor(12,9
);"MAXIMA PUNTUACION ";HS
920 Print cursor(12,12);"OTRA VEZ ? (s/n)"
930 Z$=inkey$:if Z$<>"s" and Z$<>"n" then goto 930 else if Z
$="s" then goto 40 else if Z$="n" then end
940$BM
950 for K=3 to 0 step-1:sg 3,6,15:for K1=0 to 400:next:next
960 for K=3 to 0 step-1:sg 3,5,15:for K1=0 to 700:next:next
970 for K=15 to 0 step-1:sg 3,5,K:for K1=0 to 500:next:next
980 sg 3,3,0:for J6=0 to 10:loc 1 to CX,CY:for J7=0 to 200:n
ext J7:loc 1 to 200,200
990 loc 2 to CX,CY:for J7=0 to 200:next J7:loc 2 to 200,200:
next J6
1000 goto $ED
1010$JR:loc 3 to 104,0:for J8=0 to 5:gosub $LD:next J8:loc 3
 to 300,0:JR1=rnd(20)+10
1020 for I5=0 to JR1:for I6=0 to rnd(2)+1:gosub $LD:next I6:
Print cursor(rnd(WD-1)+2+RX,0);" ":next I5
1030 return
```

Este juego requiere que el piloto de un coche de carreras conduzca su vehículo durante tres minutos durante los cuales puede encontrar tres tipos de obstáculos. Estos pueden ser zig-zags en la carretera, minas en el asfalto y peligrosos competidores. Estos sobrevienen de forma aleatoria e imprevisible pero antes aparece un aviso en la parte superior de la pantalla. Si el coche topa con el guarda-raíl o pisa una mina o colisiona con otro coche estallará y terminará el juego.

El control del coche puede verificarse con el mando de juego o con las flechas del teclado cambiando las líneas 25, 710 y 720.

COMO JUGAR

Cuando se pone en marcha el programa aparece un coche en el centro de una carretera y un sonido que avisa que el coche va a arrancar. Debemos mover nuestro vehículo a derecha e izquierda y adelante o atras sorteando los peligros de la carretera.

Si el coche se mantiene en la pista durante tres minutos o si estalla por colisión, la pantalla cambiará y nos aparecerá la puntuación obtenida y el tiempo transcurrido. En este punto podemos volver a jugar o abandonar el juego.

EL PROGRAMA

Dado el programa esta escrito para el BASIC-G, después de entrarlo, queda libre suficiente memoria como para ampliarlo con sonidos, efectos o nuevas rutinas con destintos obstáculos.

La estructura del programa es de una rutina central de control que efectúa llamadas a otras rutin:s auxiliares, de forma que las modificaciones, si se desean, son muy simples.

ETIQUETAS

$ZG - Produce el zig-zag de la carretera.

$RT - Se usa cuando la carretera gira a la derecha.

$LT - Se usa cuando la carretera gira a la izquierda.

$WD - Define el ancho de la carretera.

$LD - Detecta la carretera, el movimiento o las colisiones.

$TK - Se usa cuando aparece un competidor.

$ED - Proceso de fin de programa.

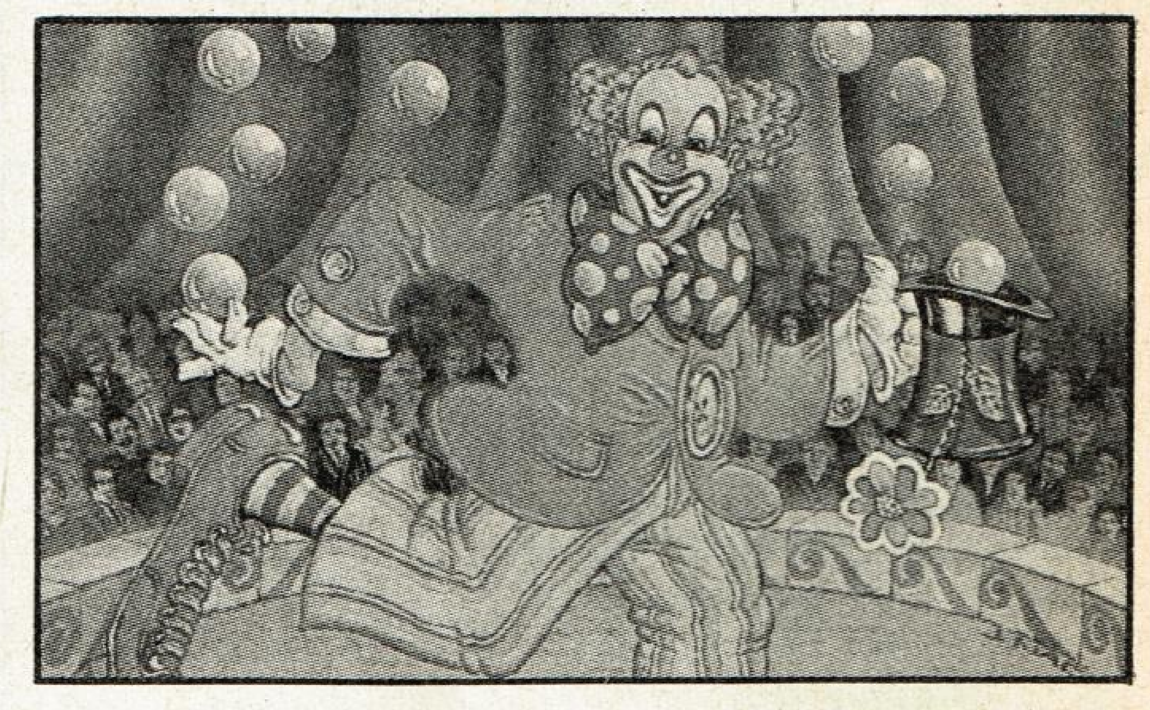
$JR - Se usa cuando aparecen minas en la carretera.

EL PAYASO LOCO

Un juego alegre, cuyo protagonista es el personaje más entrañable del circo, el payaso. Este programa, simple y divertido, ha sido diseñado para el Dragón 64.

Imagínate que ya estás bajo la carpa de un gran circo y que tras la emocionante actuación del domador de fieras, la asombrosa aparición de la mujer barbuda y las llamas consumidas del tragafuego, aparece Popó, el payaso. Popó, como todo payaso tiene ideas muy locas y a veces se mete en camisa de once varas, como suele decirse. En este juego lo que pretende es tirar una serie de pelotas saltarinas a través de un agujero. Pero, como en todo juego, tú también participas ayudando a Popó. Y la ayuda es muy importante porque las pelotas tienen que pasar a través de un agujero móvil. Si no aciertas, el agujero se desplazará hacia abajo y realmente te pondrá las cosas muy difíciles.

La cosa puede volver a su cauce si consigues un blanco directo, de modo que el agujero empiece a subir y te facilite el tiro.



Mientras más tiros aciertes más alta será la puntuación que consigas, pero ten en cuenta que este juego tiene un reloj que corre en tu contra y si consigues hacer más de 16 puntos en 1,5 minutos te puedes considerar un campeón. Mejor dicho, que Popó será un verdadero campeón.

```
60 '
70 GOSUB 550 ''DRAW GRAPHICS''
80 GOSUB 880 '''DRAW SCREEN'''
90 GOSUB 1050 ''READ  NUMBERS''
100 GOSUB 1210 ''SET VARIABLES''
110 GOSUB 1340 ''INSTRUCTIONS?''
120 REM MOVEMENT
130 SCREEN 1,1:PLAY TU$:TIMER=0
140 REM READ KEYS
150 IF PEEK(338)=251 THEN X=X+4 ELSE GOT
O 200
160 XX=XX+4
170 IF XX>252 THEN XX=251:X=XX-26
180 IF B=1 THEN PUT(X,Y)-(XX,YY),NB,PSET
:GOTO 200
190 PUT(X,Y)-(XX,YY),HB,PSET
200 IF PEEK(338)=239 THEN X=X-4 ELSE GOT
O 250
210 XX=XX-4
220 IF X<6 THEN X=7:XX=X+26
230 IF B=1 THEN PUT(X,Y)-(XX,YY),NB,PSET
:GOTO 250
240 PUT(X,Y)-(XX,YY),HB,PSET
250 IF B=1 THEN GOTO 270
260 IF INKEY$="^" THEN B=1:PX=X+5:U=Y-6:
PUT(X,Y)-(XX,YY),NB,PSET:SOUND 50,1
270 IF B=1 THEN GOSUB 350
280 LINE(0,SP)-(PH,SP),PSET
290 LINE(PH,SP)-(PH+40,SP),PRESET
300 LINE(PH+40,SP)-(256,SP),PSET
310 PH=PH+NM
320 IF PH+40>247 OR PH<9 THEN NM=-NM:SOU
ND 100,1
330 IF TIMER>=4500 THEN PLAY HT$:GOTO 17
30
340 GOTO 140
350 REM BALL
360 '
370 U=U-1
380 IF U>SP THEN GOTO 420
390 IF PX>PH AND PX<PH+40 THEN SC=SC+1:G
OSUB 450:UD=1 ELSE UD=0
400 LINE(PX,U)-(PX+5,U+12),PRESET,BF:B=0
:PUT(X,Y)-(XX,YY),HB,PSET
410 GOSUB 1660:RETURN
420 U=U-4
430 PUT(PX,U)-(PX+5,U+12),B,PSET
440 RETURN
450 REM DRAW SCORE
460 LINE(43,5)-(70,10),PRESET,BF
470 W$=STR$(SC)
480 FOR I=2 TO LEN(W$)
490 A=ASC(MID$(W$,I,1))
500 C=A-47
510 DRAW"BM43,5":DRAW"BM+"+STR$((I-1)*7)
+",5"+NM$(C)
520 NEXT I
530 RETURN
540 GOTO 540
550 REM GRAPHICS
560 PMODE 4,1:PCLS
570 '
580 FOR I=0 TO 15
590 READ A$
600 POKE 1538+I*32,VAL("&H"+A$)
610 NEXT I
620 DATA 6,F,9,11,9,6,F,1F,2F,CF,F,F,6,9
,9,9
```

Sigue

```
630 FOR I=0 TO 7
640 READ A$
650 POKE 1537+I*32,VAL("&H"+A$)
660 NEXT I
670 DATA 0,0,0,0,6,F,F,6
680 DIM HB(11)
690 GET(6,0)-(32,16),HB,G
700 PCLS
710 FOR I=0 TO 15
720 READ A$
730 POKE 1538+I*32,VAL("&H"+A$)
740 NEXT I
750 DATA 6,F,9,11,9,6,F,FF,F,F,F,F,6,9,9
,9
760 DIM NB(11)
770 GET(6,0)-(32,16),NB,G
780 PCLS
790 FOR I=0 TO 7
800 READ A$
810 POKE 1536+I*32,VAL("&H"+A$)
820 NEXT I
830 DATA 0,0,0,0,6,F,F,6
840 DIM B(3)
850 GET(3,0)-(8,12),B,G
860 PCLS
870 RETURN
880 REM SCREEN
890 PMODE 4,1:PCLS
900 LINE(0,20)-(113,20),PSET
910 LINE(153,20)-(256,20),PSET
920 FOR I=1 TO 256 STEP 4
930 LINE(I,175)-(I,192),PSET
940 NEXT I
950 LINE(0,175)-(256,175),PSET
960 DRAW"BM5,5;R5L5D2R5D3L5"
970 DRAW"BM12,5;R5L5D5R5"
980 DRAW"BM19,5;R5D5L5U5"
990 DRAW"BM26,5;D5U5R5D2L5R2F3"
1000 DRAW"BM33,5;R5L5D2R5L5D3R5"
1010 PSET(40,6,5)
1020 PSET(40,9,5)
1030 PUT(126,158)-(152,174),HB,PSET
1040 RETURN
1050 REM READ NUMBERS
1060 DIM NM$(10)
1070 FOR I=1 TO 10
1080 READ NM$(I)
1090 NEXT I
1100 DATA BUU3BUBRR3BRBDD3BDBLL3
1110 DATA R5L3U5L2
1120 DATA R5L5U2R5U3L5
1130 DATA R5U2L5R5U3L5
1140 DATA BR4U5G4R5
1150 DATA R5U2L5U3R5
1160 DATA U5R5L5D5R5U3L5
1170 DATA E5L5
1180 DATA R5U5L5D5U3R5
1190 DATA BR5U5L5D3R5
1200 RETURN
1210 REM VARIABLES
1220 SC=0
1230 PH=113
1240 X=126
1250 Y=158
1260 XX=152
1270 YY=174
1280 TU$="O3;T6;CDET3GT6P99GAGE;GAGEGACC
C".
1290 HT$="O3;T20;CDECDECDECDE;T100;CDECD
ECDECDECDEEDC"
1300 SP=20
1310 NM=10
1320 B=0
1330 RETURN
1340 REM INSTRUCTIONS
1350 CLS:PRINT". .target.... ..... .......
. .....";
1360 PRINT:PRINT
1370 LINE INPUT"DO YOU REQUIRE INSTRUCTI
ONS>";Q$
1380 IF LEFT$(Q$,1)="N" THEN GOTO 1510 E
LSE IF LEFT$(Q$,1)="Y" THEN GOTO 1390 EL
SE GOTO 1340
1390 CLS:PRINT"...target................
......."
1400 PRINT"THE OBJECT OF target IS TO MO
VE"
1410 PRINT"YOUR LITTLE MAN AT THE BOTTOM
 OF";
1420 PRINT"THE SCREEN AND THROW THE BALL
 UP";
1430 PRINT"THROUGH THE MOVING HOLE."
1440 PRINT"IF YOU MISS THE HOLE WILL MOV
E"
1450 PRINT"DOWN & IF YOU HIT THEN THE HO
LE"
1460 PRINT"WILL MOVE UP."
```

(Sigue en pág. 67)

MODULO

Como novedad absoluta te damos un listado para el extraordinario sistema MSX –compatible con ordenadores Sony, Canon, Toshiba, Pioneer, Sanyo, JVC, Spectravideo y otros–, para que te diviertas con este nuevo «juguete».

Para familiarizarte con tu nuevo ordenador hemos pensado un programa muy simple y divertido. Se trata de «Módulo Lunar TH» en el que pretendemos reproducir la aventura de una nave espacial terrestre alunizando en el astro celeste. Claro que si tu imaginación va más allá, puedes hacerte la idea que el módulo se desplaza por el espacio sideral y que las maniobras de aterrizaje se hacen en un planeta desconocido. Tú mismo.

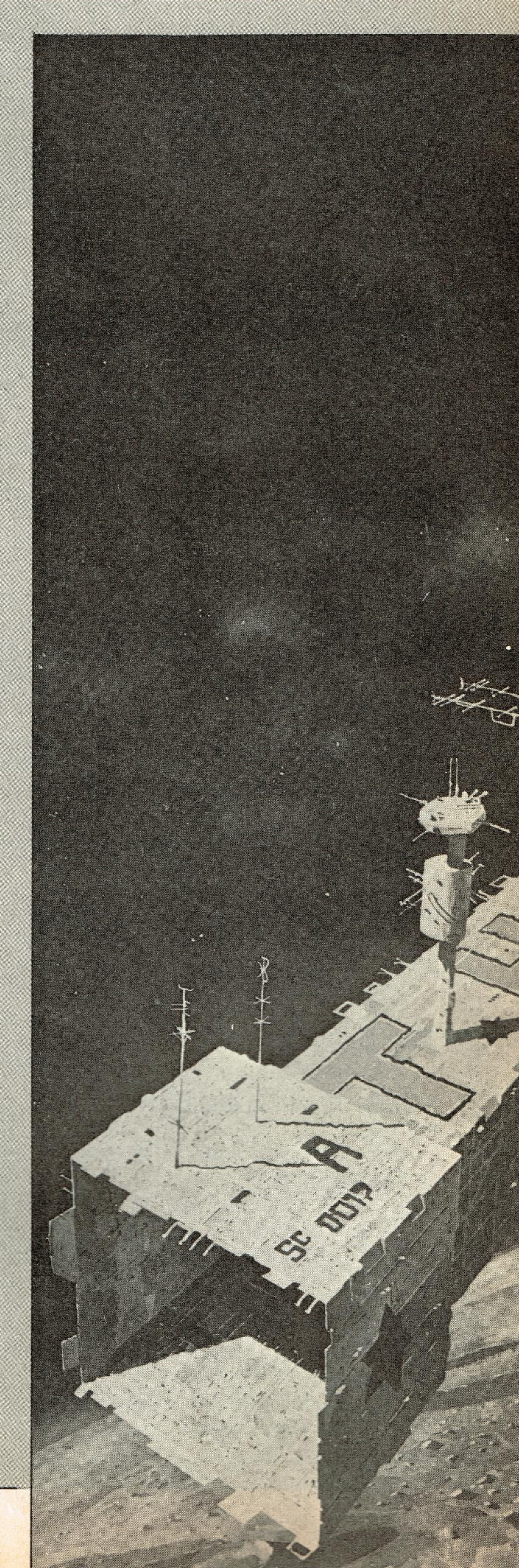
«Módulo Lunar TH» tiene dos niveles –para novato o experto– y todo consiste en que logres realizar la maniobra completa de aterrizaje gastando la menor cantidad de combustible posible. De acuerdo con el nivel de combustible restante obtendrás más o menos puntos.

Movimiento del módulo

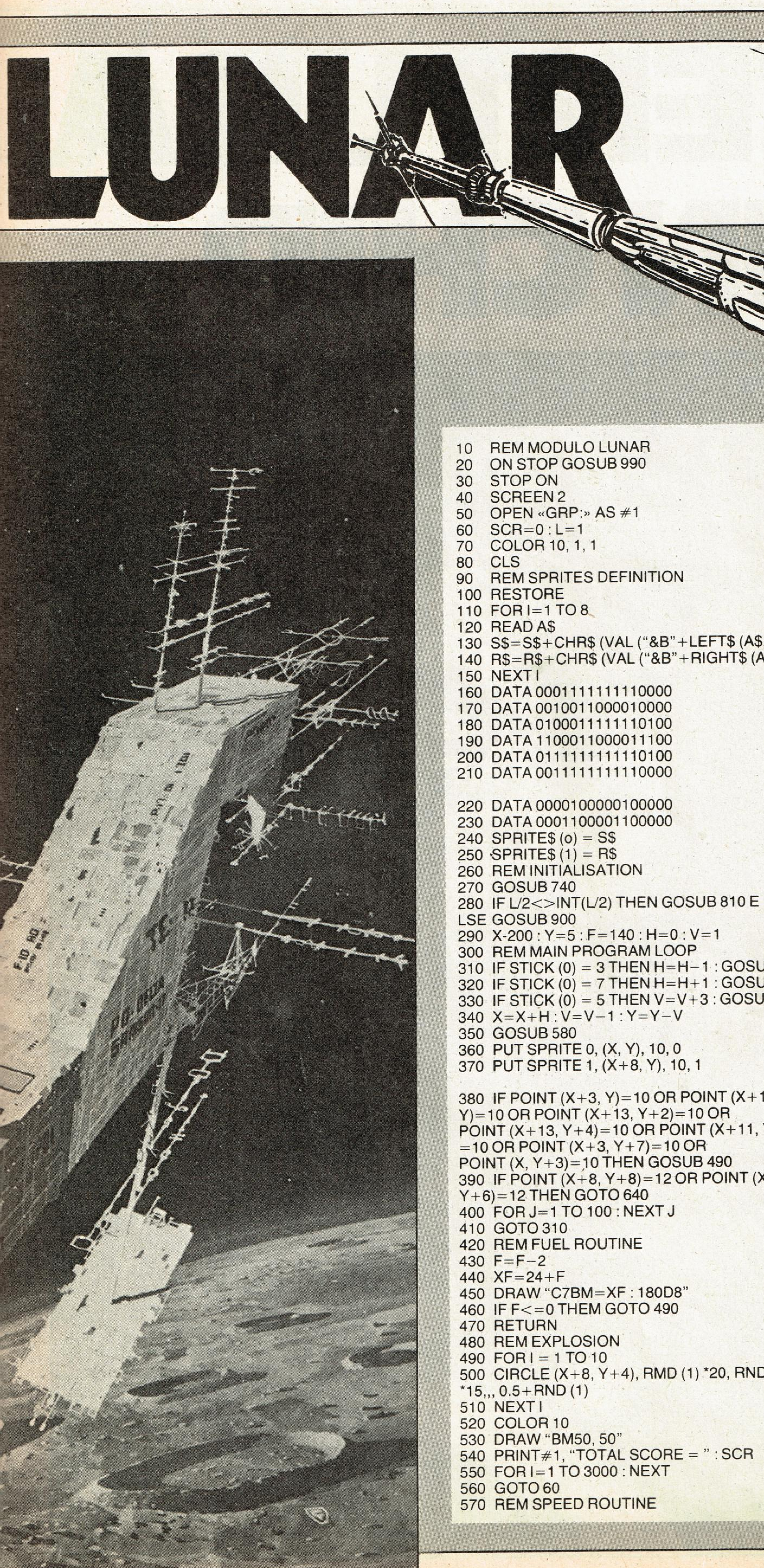
Para mover el módulo lunar tienes que emplear tres teclas. La primera ∧ es la que dispara los cohetes de propulsión vertical. La tecla < es la que acciona la tobera de propulsión izquierda y la >, la que inyecta la tobera de propulsión derecha.

Para que no te despistes y siempre estés informado sobre las condiciones de vuelo, en la pantalla aparecen indicadores de velocidad y nivel de combustible. También –obviamente– aparece en pantalla la puntuación que has obtenido al realizar el aterrizaje.

Como podrán ver todos aquellos que tengan un microordenador con sistema MSX, el programa es muy fácil y es susceptible de ser mejorado por vosotros mismos. Hacerlo os divertirá.



LUNAR



```
10 REM MODULO LUNAR
20 ON STOP GOSUB 990
30 STOP ON
40 SCREEN 2
50 OPEN «GRP:» AS #1
60 SCR=0 : L=1
70 COLOR 10, 1, 1
80 CLS
90 REM SPRITES DEFINITION
100 RESTORE
110 FOR I=1 TO 8
120 READ A$
130 S$=S$+CHR$ (VAL ("&B"+LEFT$ (A$, 8)))
140 R$=R$+CHR$ (VAL ("&B"+RIGHT$ (A$, 8)))
150 NEXT I
160 DATA 0001111111110000
170 DATA 0010011000010000
180 DATA 0100011111110100
190 DATA 1100011000011100
200 DATA 0111111111110100
210 DATA 0011111111100000

220 DATA 0000100000100000
230 DATA 0001100001100000
240 SPRITE$ (o) = S$
250 SPRITE$ (1) = R$
260 REM INITIALISATION
270 GOSUB 740
280 IF L/2<>INT(L/2) THEN GOSUB 810 E
LSE GOSUB 900
290 X-200 : Y=5 : F=140 : H=0 : V=1
300 REM MAIN PROGRAM LOOP
310 IF STICK (0) = 3 THEN H=H-1 : GOSUB 430
320 IF STICK (0) = 7 THEN H=H+1 : GOSUB 430
330 IF STICK (0) = 5 THEN V=V+3 : GOSUB 430
340 X=X+H : V=V-1 : Y=Y-V
350 GOSUB 580
360 PUT SPRITE 0, (X, Y), 10, 0
370 PUT SPRITE 1, (X+8, Y), 10, 1

380 IF POINT (X+3, Y)=10 OR POINT (X+11,
Y)=10 OR POINT (X+13, Y+2)=10 OR
POINT (X+13, Y+4)=10 OR POINT (X+11, Y+7)
=10 OR POINT (X+3, Y+7)=10 OR
POINT (X, Y+3)=10 THEN GOSUB 490
390 IF POINT (X+8, Y+8)=12 OR POINT (X+8,
Y+6)=12 THEN GOTO 640
400 FOR J=1 TO 100 : NEXT J
410 GOTO 310
420 REM FUEL ROUTINE
430 F=F-2
440 XF=24+F
450 DRAW "C7BM=XF : 180D8"
460 IF F<=0 THEM GOTO 490
470 RETURN
480 REM EXPLOSION
490 FOR I = 1 TO 10
500 CIRCLE (X+8, Y+4), RMD (1) *20, RND (1)
*15,,, 0.5+RND (1)
510 NEXT I
520 COLOR 10
530 DRAW "BM50, 50"
540 PRINT#1, "TOTAL SCORE = " : SCR
550 FOR I=1 TO 3000 : NEXT
560 GOTO 60
570 REM SPEED ROUTINE
580 LINE (220, 182) - (250, 190), 7, BF
590 DRAW "BM220, 182"
600 IF V<-4 THEN PRINT#1, "HIGH" : RETUR N
610 PRINT#1, "OK"
620 RETURN
630 REM LANDING
640 IF V<-4 THEN GOTO 490

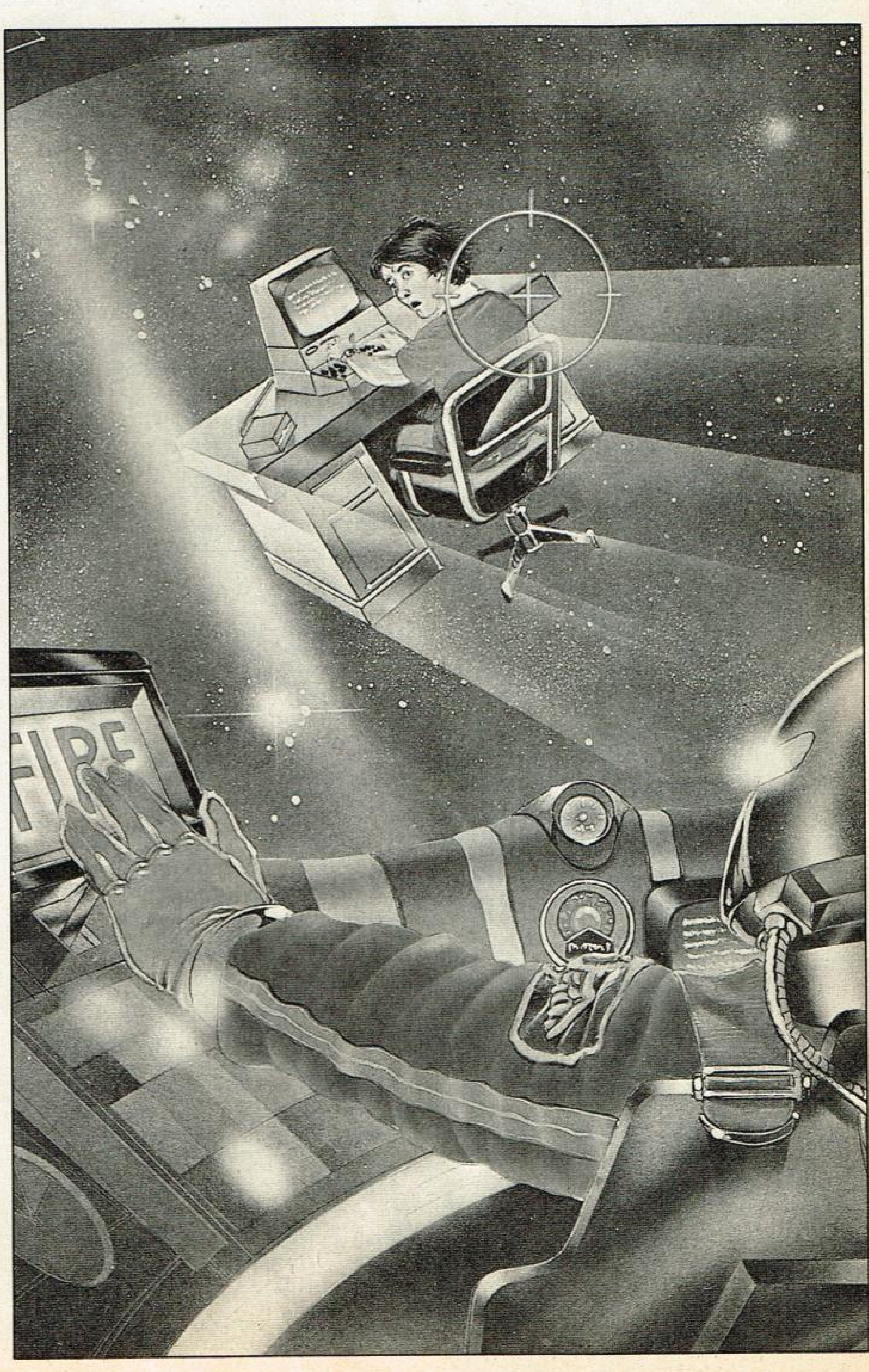
650 SCR-SCR+F*10
660 COLOR 15
670 DRAW "BM50, 50"
680 PRINT#, "YOUR SCORE =" : SCR
690 DRAW "BM50, 60"
700 PRINT#1, "PRESS SPACE TO CONTINUE"

720 IF STRIG (0) THEN GOTO 80 ELSE GOT 0 720
730 REM FUEL AND SPEED INDICATOR
740 LINE (20, 178) - (250, 191), 7, BF
750 LINE (24, 180) - (164, 187), 6, BF
760 DRAW "BM170, 182"
770 COLOR 1
780 PRINT#1, "SPEED"
790 RETURN
800 REM LANDSCAPE ONE
810 A$="M+5, - 31E20F10M+6, +15D7M +10,
+1
OM+6, +3M+3, 6L60"
820 DRAW "C10BM20, 175S4"+A$
830 DRAW "BM130, 175S8"+A$
840 PAINT (25, 170), 10
850 PAINT (135, 170), 10
860 LINE (77, 170) - 132, 175), 12, BF
870 RETURN
880 REM LANDSCAPE TWO
890 A$="E10U9M+10, -16E4M+14, -4M+8, +12
R3M+2, +7M+5, +15D9L56"
900 DRAW "C10BM140, 175S8" +A$
910 A$="M+5, -31E20F10M+6, +15D7M+10, +
10M+6, +3M+3, 6L60"
920 DRAW "C10BM10, 175S8"+A$
930 PAINT (175, 170), 10
940 PAINT (25, 170), 10
950 LINE (127, 170) - 149, 175), 12, BF
960 RETURN
970 REM CTRL STOP ROUTINE
980 COLOR 15, 4, 4
990 END
```

HADAS, MAGOS, DRAGON

LA AVENTURA EN UN CHIP

El espíritu de aventura no se pierde nunca y los sesudos y serios señores que desarrollaron la electrónica y la informática también pensaron en divertirse. Y lo hicieron dándole vida a los viejos cuentos y leyendas que llenaron de fantasías sus horas juveniles.

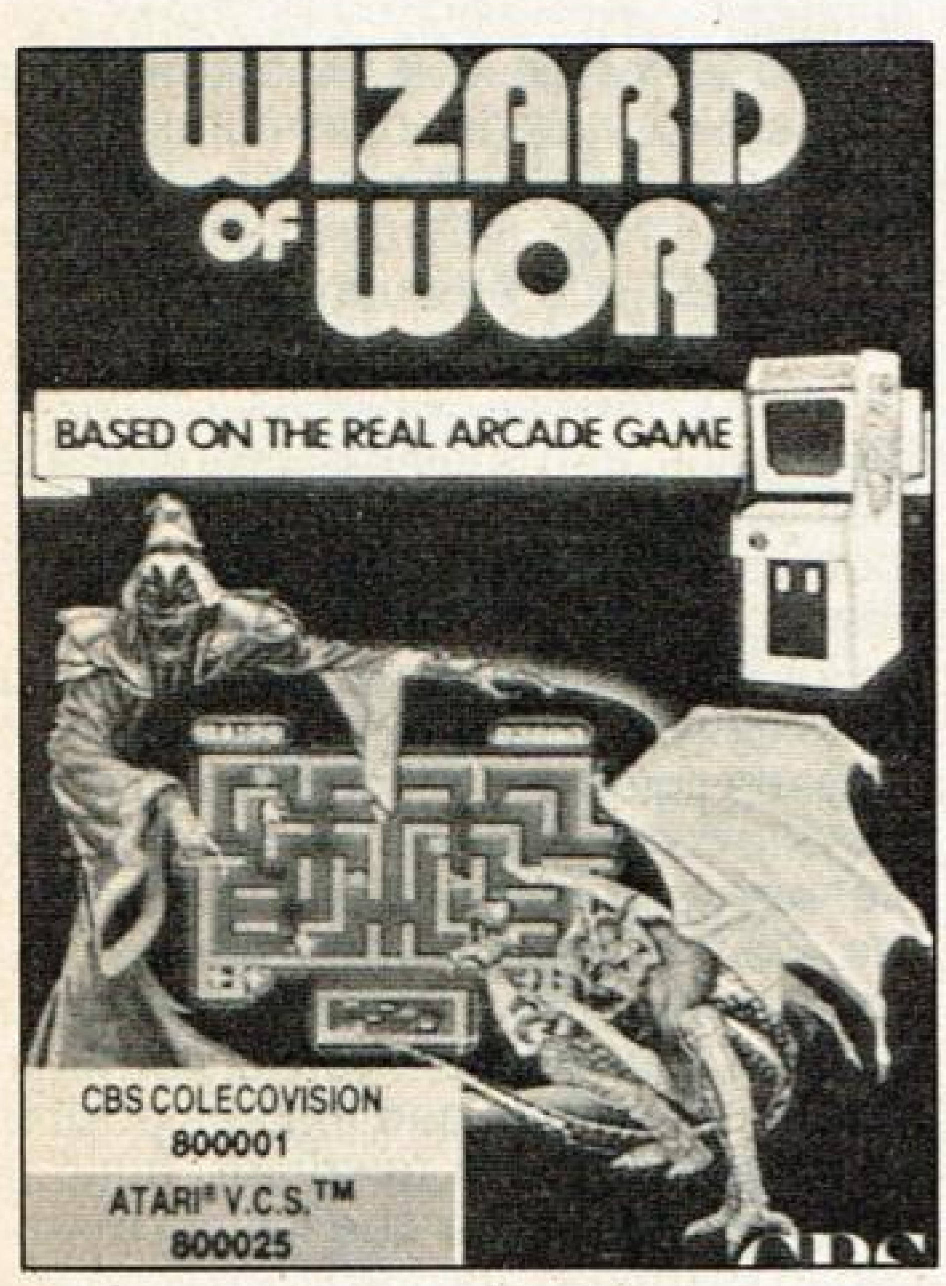


Cuando vemos en la pantalla de nuestro televisor a un poderoso dragón escupiendo fuego, al valiente guerrero desenvainando su magnífica espada para luchar contra él y rescatar a la princesa, después de sortear mil y un peligros, es como si las fabulaciones de nuestros abuelos cobraran vida.

Desde el mismo momento en que la aventura se infiltró en un chip, ese diminuto elemento que es el alma de todo ordenador, el desarrollo de la historia y la incorporación de nuevos héroes ha sido cuestión de tiempo e imaginación. Tiempo e imaginación que tuvo Nolan Bushnell, el fundador de Atari y padre de los modernos videojuegos.

Hace veintiséis años, el viejo Nolan, como le llaman sus colaboradores, tuvo la picardía de combinar acertadamente las invenciones de otros pioneros de la electrónica y darle la forma básica con que conocemos los juegos actualmente. Su experiencia y una gran visión de futuro, le permitieron comprender que había llegado la hora de dar imágenes a la fantasía.





Hacia 1958 la mayoría de los centros de investigación electrónica estaban dedicados plenamente a cubrir etapas de la carrera espacial entablada con la URSS, que se había adelantado lanzando el Sputnick. Sin embargo, un laboratorio dependiente del gobierno norteamericano, continuaba con sus investigaciones sobre las posibilidades de los entretenimientos televisivos. En efecto, el físico William Higinbotham, del Brookhaven Lavoratory, presentó en octubre de 1958, un juego de tenis en el osciloscopio de un ordenador, el cual era muy rudimentario, pero ya presentaban los aspectos fundamentales de los modernos juegos de ordenador.

El tenis presentado por Higinbotham aparecía en una pantalla de cinco pulgadas de diámetro, en la que había una línea horizontal que representaba la pista, y otra vertical que simulaba la red. Un punto –la pelota– rebotaba en los extremos y era controlado mediante módulos de cable con un botón de disparo. El ángulo de disparo era controlado por una manivela.

Cuatro años más tarde, en 1962, el



ingeniro Steve Russel diseñó en una gran pantalla de ordenador el juego que haría furor entre miles de persona: el **Spacewar.** Se tratava de una gran batalla galáctica en la que dos naves se enfrentaban y disparaban sus rayos mortales. Lo divertido de este diseño fue que el ordenador en el que trabajó Russel, pertenecía a una poderosa multinacional con terminales en distintos lugares delos Estados Unidos y Europa, de modo que los que «jugaban» con el ordenador para asuntos muy importantes, se entretenía con los que serían los famosos «marcianitos». Pero estos anónimos jugadores, no se contentaron sólo con jugar sino que fueron introduciendo modificaciones. El viejo Nolan se enteró del **Spacewar** y cuando tuvo el programa en su poder, le hizo también algunos retoques en el ordenador de la Universidad donde ejercía como profesor y dio en el clavo y el juego se transformó en un rotundo éxito. Fue el **Computer Space.**

En 1966, Ralph Baer y Robert Solomon, dos ingenieros que habían trabajado para el ejército norteamericano, se sintieron atrapados por los juegos electrónicos y desarrollaron su propia investigación y, en el más absoluto secreto, consiguieron al cabo de un mes, junto a otros miembros del equipo, un videojuego que patentaron inmediatamente.

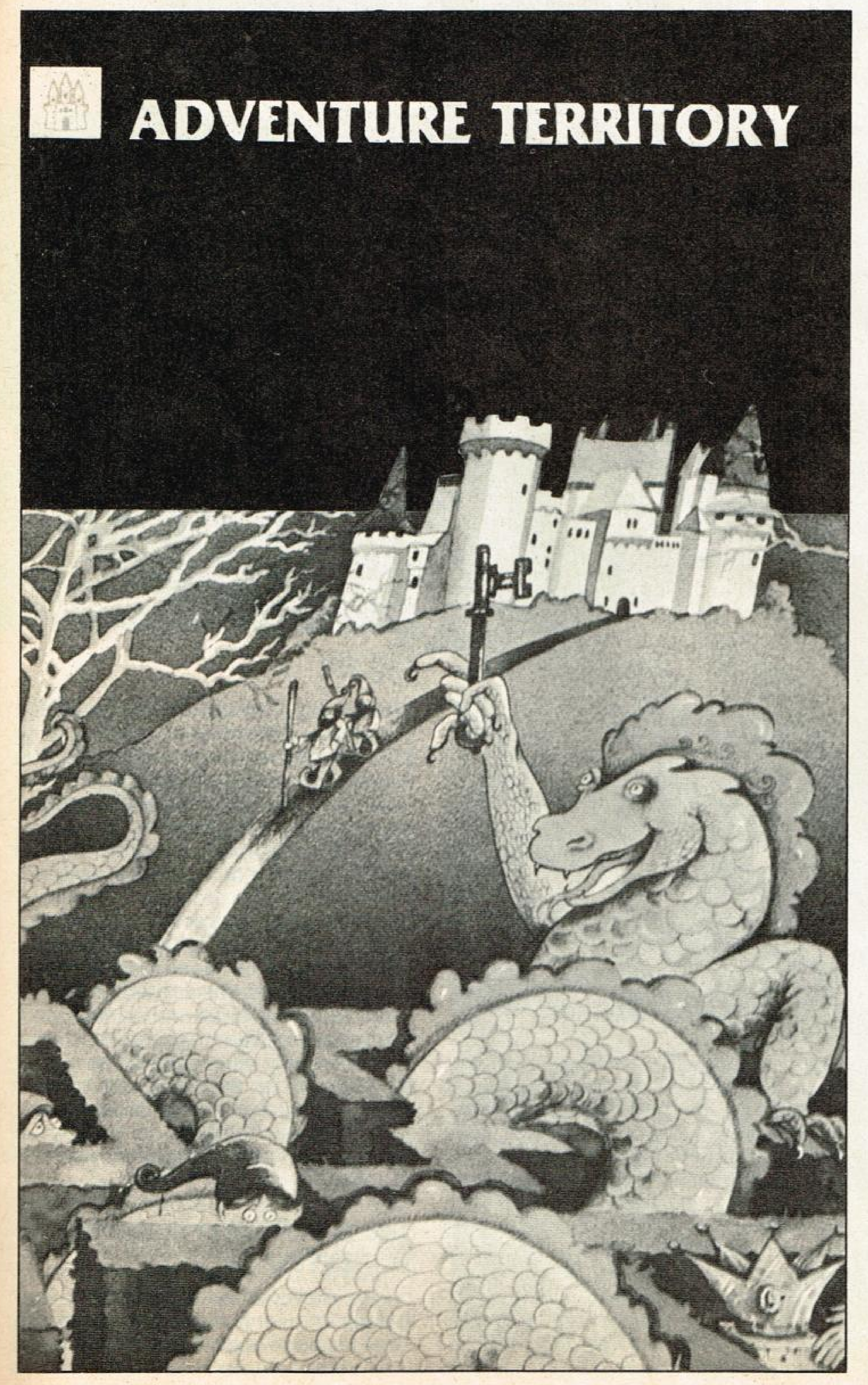
La aventura es la aventura

Uno de los primeros grandes videojuegos de aventuras fue el **Adventure** que desde su aparición se convirtió en una verdadera leyenda. Y del mismo

modo que aquellos técnicos de la multinacional, muchos ingenieros se divertían clandestinamente jugándolo. Era la locura que dio paso a otro juego muy popular y que todos, en mayor o menor medida, hemos jugado alguna vez o jugaremos: **Mazmorras y Dragones.** La fiebre hizo que los jugadores adoptaran los roles de Mago, Señor de las Mazmorras, Guerreros, etc., y los cuentos que hasta entonces sólo tenían imágenes en la imaginación, cobraran vida en la pantalla del televisor.

A partir de este momento, la capacidad de fabulación dio lugar a la aparición de numerosos y variados juegos de aventuras, como «El señor de los Anillos», «Perdidos en el espacio», «Las Salas de la Cosa de la Montaña», «Conan, el bárbaro», etc.

Es decir que ya todo era posible para dar rienda suelta a la febril imaginación o a las pesadillas. Una fiebre que alcanza al cine donde aparecen, los antiguos héroes junto a otros del futuro, como Indiana Jones o Luke Skywalker, pasando por otros novísimos como Tron, cuya aventura discurre dentro de un videojuego en un alarde mimético entre la realidad y las posibilidades electrónicas. La variedad y cantidad de softwares que existen hoy es inmensa, pero la base de la aventura es única.



El camino de la verdad

En los juegos de aventura el camino es siempre uno. Sólo cambia el decorado, es decir, el paisaje y la época, pero los peligros y las etapas son iguales. En primer lugar todo juego de aventuras consta de un mapa que sirve para localizar el país o el planeta en el que se vivirán las mentadas aventuras de nuestro héroe. En este mapa figuran las salidas, algunas obvias y otras no tanto, los objetos mágicos o útiles para continuar el camino, los peligros y la meta.

Otro elemento muy importante es la magia. No estamos en un mundo como el que nos rodea, sino en uno en donde las cosas más inverosímiles pueden ocurrir, así que en cuanto se penetra en un lugar conviene descubrir cómo se comportan las personas y también los objetos, aún aquellos de apariencia más inofensiva. Una vez que tengas todo esto muy claro puedes actuar en consecuencia.

Por supuesto a veces es muy difícil tener claridad cuando se penetra en un lugar de tinieblas y los objetos y los seres que habitan allí no se ven. Sólo se sienten y pueden ser fatales para el héroe. De modo que siempre has de contar con una vela, una antorcha, una lámpara, cerrillas o... ¡un brillo mágico!. Si, no olvides que todo es posible es el mundo de la aventura, aunque esto no quiere decir que las cosas sucedan porque sí, ya que todo responde a una lógica, que no siempre es racional, pero sí acorde con ese mundo.

Con las armas a utilizar –espadas, martillos, mazos, rayos, etc.–, ocurre otro tanto. Con ellas es posible derrotar a poderosos enemigos, casi invulnerables para cualquier mortal, terribles monstruos o extraños y feroces seres desconocidos. Lo importante es disponer del arma apropiada en el momento justo, para lo cual tienes que ser lo suficientemente perspicaz y astuto como para hacerte con ella y no dejar que te la arrebaten las fuerzas del mal.

Otro elemento importante en este tipo de juegos, son las llaves. Nuestro héroe siempre se encontrará con fortalezas inexpugnables, arcas herméticamente cerradas, portones o rejas que impiden su avance. Por eso tienen que encontrar como sea las llaves que le abrirán las puertas por más secretos que sean sus mecanismos de cerrajería.

Pero lo más importante es que te meten en un mundo de sueños y que tú, con sólo manipular el mando, puedes hacer «realidad» las viejas fantasías.

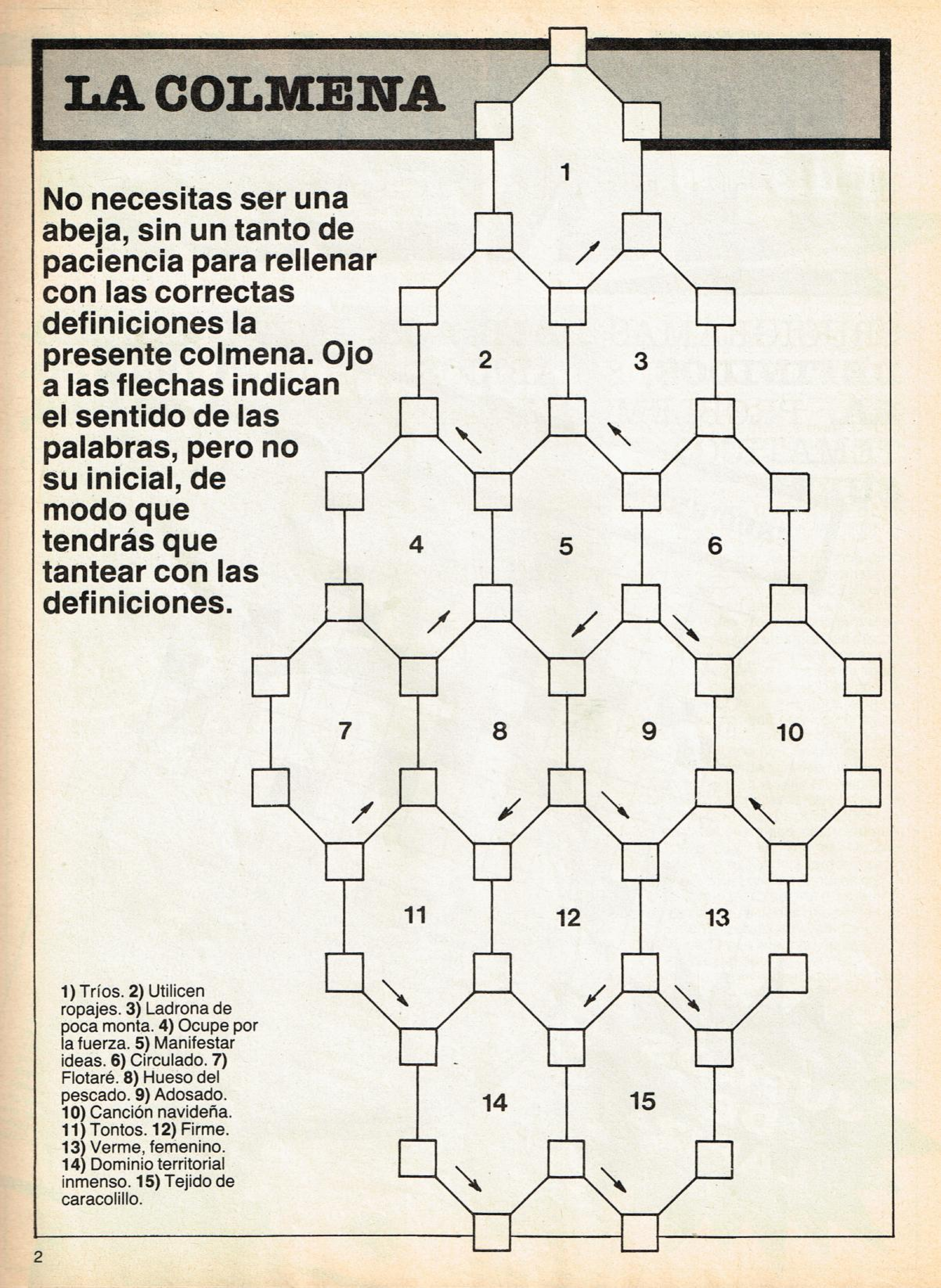
A.T.



CRUCIGRAMAS, DAMEROS, CAOTI S, AUTO-
DEFINIDOS, SILABICOS PANDO-
RA, PROBLEMAS RAMAS,
TEMATICOS LOCAS,
CRUCIGRAMA
VERTICALES
ponerle una inscripción. / Voz de mando militar. / Preposición inseparable que indica unión o compañía. / Ora, hace oración. 7) Pendientes. / Parte sólida y leñosa de los árboles. / Sociedad Anónima. 8) Royal Air Force. / Extremidad del brazo. / Entrega, Pone notas. / Ciertos mamíferos 9) Ciertos mamíferos / Vestimenta sacer- de Suiza, afluen- Disfrutas. /
1) Instrumento o artificio suficiente para atacar o defenderse. / Cualquiera de los dioses domésticos protectore del hogar. / Símbolo del a tinio. 2) Se precipita. / De ner, frenar, abortar. 3) se del salvaje que come humana. 4) La her mi mamá. / Líc mentoso, de
JUEGOS DE LAPIZ

LA COLMENA

No necesitas ser una abeja, sin un tanto de paciencia para rellenar con las correctas definiciones la presente colmena. Ojo a las flechas indican el sentido de las palabras, pero no su inicial, de modo que tendrás que tantear con las definiciones.



1) Tríos. **2)** Utilicen ropajes. **3)** Ladrona de poca monta. **4)** Ocupe por la fuerza. **5)** Manifestar ideas. **6)** Circulado. **7)** Flotaré. **8)** Hueso del pescado. **9)** Adosado. **10)** Canción navideña. **11)** Tontos. **12)** Firme. **13)** Verme, femenino. **14)** Dominio territorial inmenso. **15)** Tejido de caracolillo.

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1												■					
2				■						■							
3						■								■			
4									■				■				
5								■								■	
6				■			■					■			■		
7			■			■								■			■
8					■					■							
9											■						
10	■						■							■			
11									■				■				

HORIZONTALES

1) Tomad a vuestro cargo la distribución de las rentas o de los patrimonios. El primer alimento de los mamíferos. **2)** Intríngulis. Parte del tejado que vuela sobre las edificaciones. Dícese de la acción que produce desgaste. **3)** Que actúan contra las normas de la conducta o de la moral. En plural, punto del que equidistan los exteriores de una circunferencia. Prefijo que multiplica por tres. **4)** Que actúan con desprecio a las leyes. Posesivo femenino. En holandés nombre de la capital de Holanda. **5)** Cercos o escudos, según se mire. Encerar los alimentos para su conservación. Mil. **6)** Aféresis poco usado de un nombre de varón. Nota musical. Eres... y delgada como tu madre, dice la canción. Preposición. Vocal doble. **7)** Al revés, artículo. Voz del arriero. Quien gobierna un aeroplano. Al revés, preposición. **8)** Vasija de madera. Preposición. Quien fleta los buques o barcas de pesca. **9)** Fundamentales. Vendedor de lotería. **10)** Resultado de la suma. Alababan. Signo aritmético. **11)** Estado de la cuestión, figuradamente. Pronombre personal. Sin tacha.



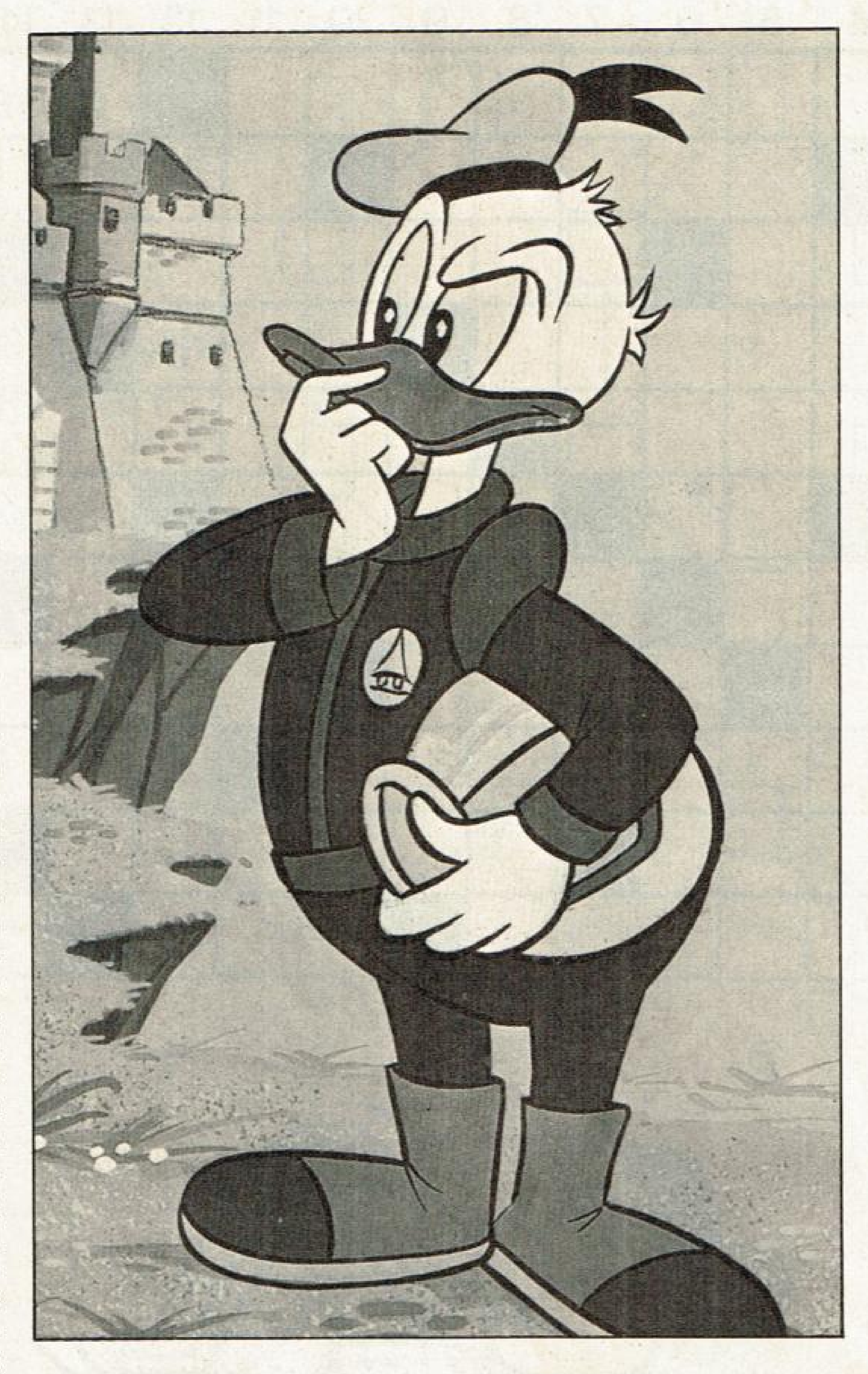
VERTICALES

1) Graduación en la armada. Consonante. **2)** Escritor que compone diálogos. **3)** Molturado. Gas noble muy utilizado. **4)** Número romano. Al revés, reflexión del sonido. Hombre piadoso capaz de efectuar milagros. **5)** Antiguamente diminutivo de nariz. En inglés automóvil. **6)** Cuarenta y nueve. Pértiga. Infusión tranquilizante. **7)** Enjutos. Peña del sacrificio. Mil. **8)** Número. Cerca una propiedad. **9)** Licor del pirata. Profeta condenado por Yhavé a ingerir excrementos. **10)** Preposición. Comparativo. Condimento y gracia. **11)** Desprendida de, figuradamente. Nombre de letra. **12)** Todos los caminos conducen a ella. Festones, adornos de pasamanería. **13)** Artículo plural. Dícese del discurso de tono moralizante. **14)** Existe. Poseen, tienen. Astato. Símbolo del azufre. **15)** Utilizar, en refuerzo de una argumentación, sentencia o frase que no es propia. Hinchazón de los tejidos celulares, producto de una serosidad. **16)** Espacio de tiempo. Rinden culto. **17)** Misterio. Flor.

SUPERGRAMA

HORIZONTALES

1) Perteneciente o relativo a la Gramática. Sombrero femenino de amplias alas para la protección solar. **2)** Terminación verbal. Formación de origen geológico. Instrumento de detección utilizado por los submarinos. **3)** Material para la construcción utilizado especialmente en techados. Responderé de mis responsabilidades. Conjunción. **4)** Cambiad de vestiduras. Brigadas Internacionales Rojas. Conjunción copulativa. Extraños. **5)** Plantígrado. Aflorarás a la superficie. Camino. **6)** Abreviatura inglesa. Desbasta la madera con una azuela. Grupos de flores o frutos que nacen en un mismo punto del tallo. **7)** Partícula procedente de la electrólisis. Cincuenta romanos. Sane. Otros cincuenta romanos. Raspa con los dientes. **8)** Al revés, caminata. Costumbre, tradición. Que tiene perturbadas sus facultades mentales. Mil romanos **9)** Expelía aire violentamente. Al revés, que queda sin castigo. Terminación verbal. Preposición inseparable. **10)** Conjunción copulativa. Internacional Occitana. Realizado teatralmente con profusión de emotividad. **11)** Rito cristiano. Instrumento musical de madera. Isla del Mediterráneo. Otra vez cincuenta romanos. **12)** Preposición. En perfecto estado de salud, femenino. En francés rey. Escuchadas. **13)** Artículo femenino plural. Al revés, alabarse, encumbrarse. Secreto importante y antiguo. **14)** Descienda de un carruaje. Adverbio. Lengua provenzal. Letra griega. **15)** Terminación verbal. Sepáratelo. Negación. **16)** Mayestético. Antiguamente, batallé, combatí en justa de armas. Consonante. Afirmación. al revés y repetido dícese de los niños pequeños. **17)** Juego familiar. Clasifica, ordena en catálogo. Irlanda en irlandés. **18)** Servicio de inteligencia militar. Blíndalos. Preposición. **19)** Casi cinema pero al revés. Olores. Lía, sujeta. **20)** Al revés matrícula de un país europeo. Remolcar una embarcación. Al revés asaltan, causan heridas y contusiones. **21)** Heraldica. Al revés, dirigirse. País legendario encima del arco iris. Vocal. Símbolo del uranio. **22)** Nota musical. Se atrevan. Exclamación andaluza y salero. Japonés. **23)** Vocal. Forma pronominal. Punto, gol. Demostrativo.



VERTICALES

1) Apelmazamientos que se forman en los purés o papillas. Sujétela, líemela. Prenda militar. Río español. **2)** Consonante. Asado en su jugo. Que no puede distinguirse a primera vista. **3)** Instrumento de labranza. El típico lugar del desierto donde se está muy bien y que sale en muchos crucis. Matrícula provincial andaluza. Anagrama de madre. Vocal. Vocal. **4)** Harina mezclada con sal utilizada en los sacrificios. Procedentes de cierta región sudamericana, femenino. Al revés, signo del zodíaco. Montañeses de escocia. **5)** Cualidad de lo acre. Nave a lo antiguo. Interjección pero al revés. Los cincuenta romanos de toda la vida. Canciones. **6)** También puede escribirse de este modo: dios egipcio. Idéntica definición que la primera del cuatro vertical. Formaciones de estrellas, o cuerpos celestes que el hombre ha bautizado con nombres generalmente mitológicos. **7)** Era una rosa del jardín la más hermosa, dice la canción. Conjunción copulativa. Económico, pero en diminutivo. Vocal. Consonante. **8)** Ciento uno. Colérico. Simular el nácar. **9)** Las hay en los campos de fútbol. Avaro, especulador que cobra intereses exagerados. Máquina simple para tejer. Al revés dios de la mitología escandinava amo del trueno. **10)** Artículo. Se la llevó Jupiter disfrazado de toro. Aroma. Desinfecta con Ozono. **11)** Descansa. Dos mil ciento uno. Satúrame, figuradamente. Artículo. **12)** Consonante. Mil romanos. Prep. inseparable que denota separación. Atar. Vocal. Consonante, la misma que la primera de esta fila. Provisto de apéndices para volar. Consonante. **13)** Agarrárselo, cogérselo. Especulaciones científicas. Cachorro de plantígrado. **14)** Mujer perteneciente al norte de Africa. Otra vez los cincuenta romanos. Profesión vituperada por los artistas. Nombre de vocal en plural. Consonante. Un romano. **15)** Pusiera nervioso. Político egipcio asesinado no hace mucho. Vocal. Convite nupcial. **16)** Artículo femenino. Al revés, agarró. Símbolo del amperio. Santón que solía retirarse al desierto, lejos del mundanal ruido, para meditar. Forma pronominal. **17)** Ría gallega. Introduzco en una bolsa. Hay mucha en las playas. Artículo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1											■						
2		■										■					
3								■								■	
4						■				■		■					
5				■										■			
6			■						■								■
7	■				■		■					■		■			
8							■				■					■	
9						■							■		■		
10		■					■										
11					■					■						■	
12			■					■				■					
13				■							■						
14					■				■			■					■
15	■		■											■	■		
16					■					■		■			■		
17				■									■				
18				■											■		
19	■						■							■			
20			■						■								■
21							■	■			■			■		■	
22			■					■				■					
23		■			■		■	■						■			

MINIGRAMA DE GENTILICIOS

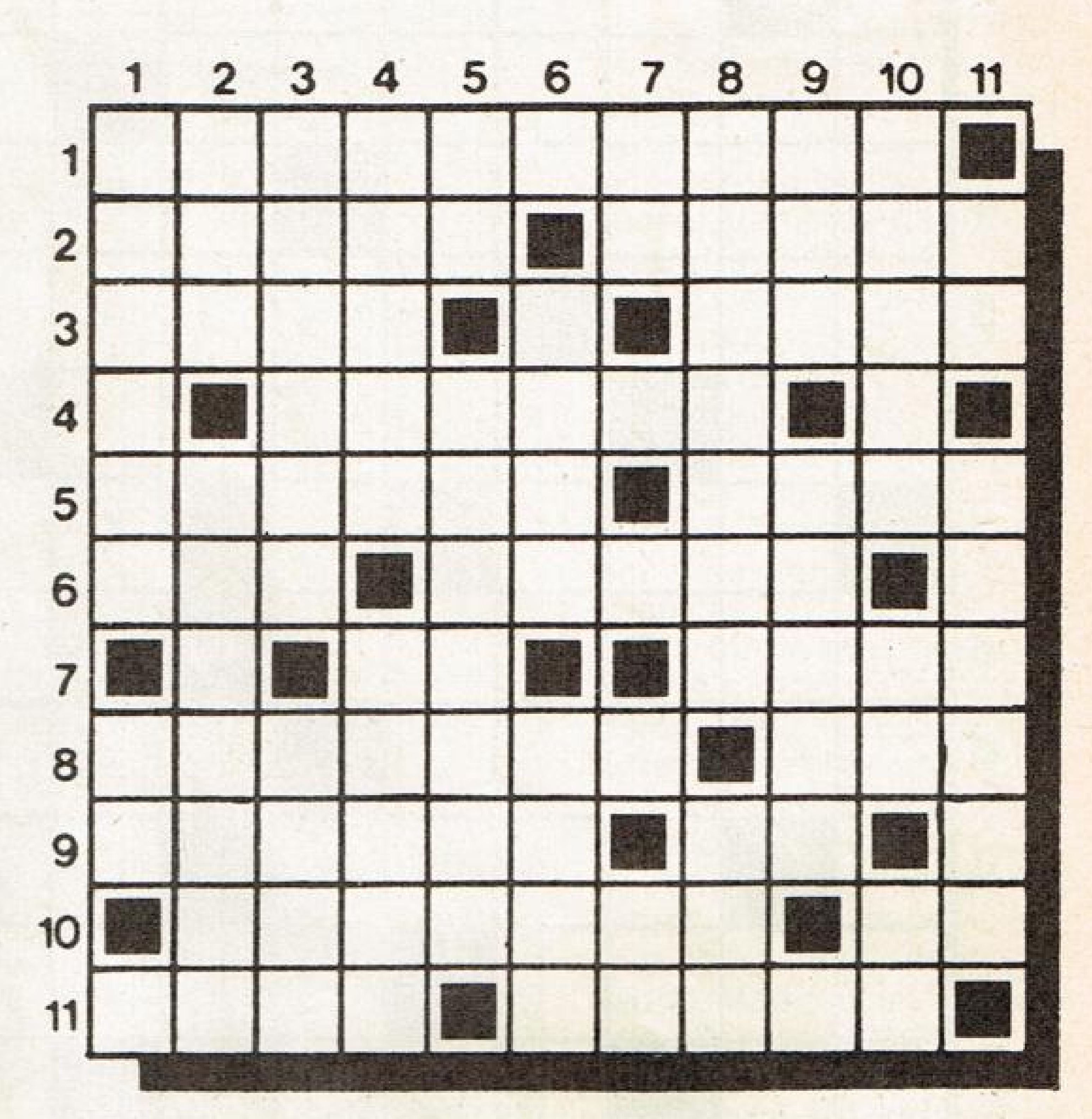
En este minigrama encontrarás nueve gentilicios de localidades españolas.

HORIZONTALES

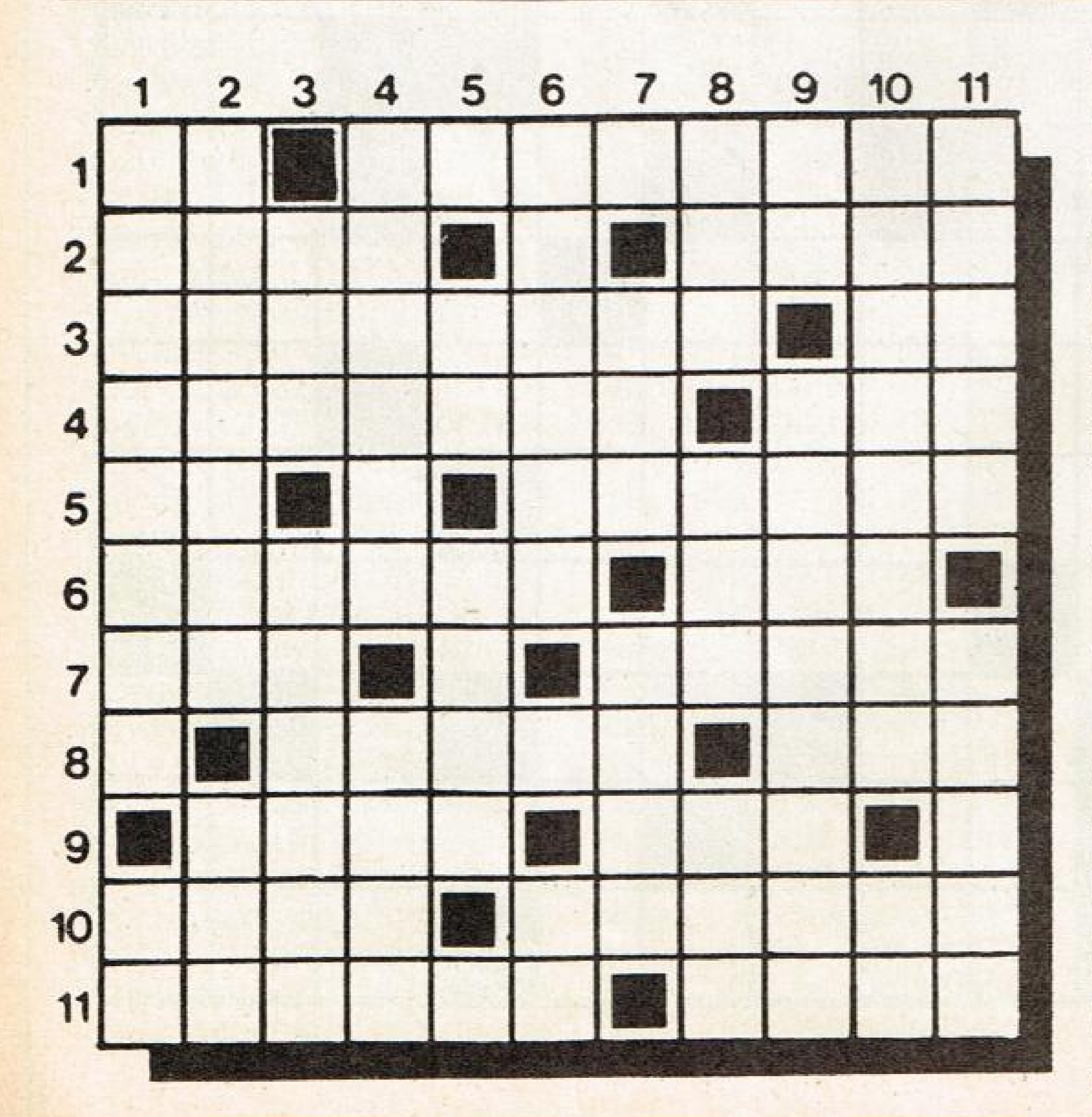
1) Natural de Albalate del Arzobispo (TERUEL). **2)** Tarzán las utiliza para desplazarse por la selva. Nombre de mujer. **3)** Letra griega. Vocal. Alabar. **4)** Vocal. Arbusto de hojas semejantes al laurel. Vocal. **5)** En masculino, vasija que sirve para administrar el incienso. Declaró que no era verdad una cosa. **6)** Onda en la superficie de las aguas. Al revés, natural de Mena (BURGOS) Consonante. **7)** Otra consonante. Matrícula provincial andaluza. Al revés canciones canarias. **8)** Natural de Melón (ORENSE). Plural mayestático. **9)** Planta de hojas punzantes utilizada en América para techar las barracas. El dios del sol. Vocal. **10)** Natural de Llosa de Ranés (VALENCIA) Actinio. **11)** Arados utilizados por los indios de Yucatan. Al revés natural de Fene (Coruña).

VERTICALES

1) Natural de Alia (CACERES). Mil cien. Cien. **2)** Embrollo. Cavidad de la mándibula donde se engastan los dientes. **3)** Natural de Batavia femenino. Planta liliacea. **4)** Ansar. Naturales del norte de Africa. **5)** Nota musical. Al revés, tocaste un instrumento musical. **6)** Vocal. Otra planta liliacea. Nombre de letra en plural. **7)** Matrícula provincial. Consonante. Consonante. Y otra consonante. Nota musical. **8)** Natural de Illano (OVIEDO) Licor pirata. **9)** Prefijo que denota novedad. Afluye. Vocal. **10)** Al revés natural de Gea de Albarracín (TERUEL). Al revés forma pronominal. Nota musical, pero al revés. **11)** Voz militar. Natural de Caso (OVIEDO).



MINIGRAMA «Armas de fuego»



HORIZONTALES

1) Número geométrico muy importante. ARMA DE FUEGO. **2)** Apócope de nombre de mujer. Número romano. Enfermedad intestinal que produce dolores muy agudos. **3)** Sextas partes. Al revés, virtud teologal. **4)** Familiarmente, trompada, golpe fuerte. Mil ciento cincuenta. **5)** Al revés, matrícula provincial. Símbolo del Uranio. Enharine. **6)** Pasaste la vista por un escrito. Al revés, elemento compositivo que denota igualdad. **7)** Por poco asno. Preposición. Al revés, palpe, sobe. **8)** Terminación del plural. ARMA DE FUEGO. Artículo **9)** Batracio crucigramero. Aféresis calé de un número. Consonante. **10)** Sin punta. Peso adicional que suele colocarse en submarinos y globos estratosféricos. **11)** Se salvaron, salieron... Orinan.

VERTICALES

1) ARMAS DE FUEGO. Al revés, acudir. **2)** Ni sienten ni padecen. Lista o nómina. **3)** Pronombre posesivo. Pésimo o ruin según se quiera. **4)** Al de Rotherdam se le comieron la «E». Artículo. **5)** Conjunción copulativa. Alianza popular. Impuesto, gravamen. María de la... **6)** Seré. Número romano. Consonante. **7)** Igual que la tercera del 5 vertical. Se atreva. Pueblo de la provincia de Alicante. **8)** Al revés, astro rey. Barca de pesca. Instituto de la Salud Mental. **9)** Percibe. ARMA DE FUEGO. **10)** Tría. El dios egipcio de los crucis. **11)** ARMA DE FUEGO. Cubran.

JUGANDOCONELDICCIONARIO

Las palabrejas que a continuación relacionamos son todas del más puro castellano, lo que ocurre que con el paso del tiempo algunas han caído en desuso. Conviértete en improvisado académico jugando con tus amigos, o tú solo, a ver cuantas aciertas. para ello te damos algunas definiciones, unas falsas y otras verdaderas. Animo.

1) CONGIO
a) Congrio de río.
b) Coger dicho a la antigua.
c) Medida de capacidad.
d) Con ánimo, con gía.

2) EXPENDIO
a) Que pendió antes.
b) Gasto, dispendio.
c) A propósito, intencionado.
d) Espléndido.

3) LIBAN
a) Del Líbano.
b) Librea corta.
c) Cuerda de esparto.
d) Libación.

4) OBELO
a) Abuelo.
b) Obelisco.
c) Corriente de agua.
d) Obelín enorme.

5) RECIAL
a) Muy recio.
b) Oración canónica.
c) Corriente de agua.
d) Oda épica.

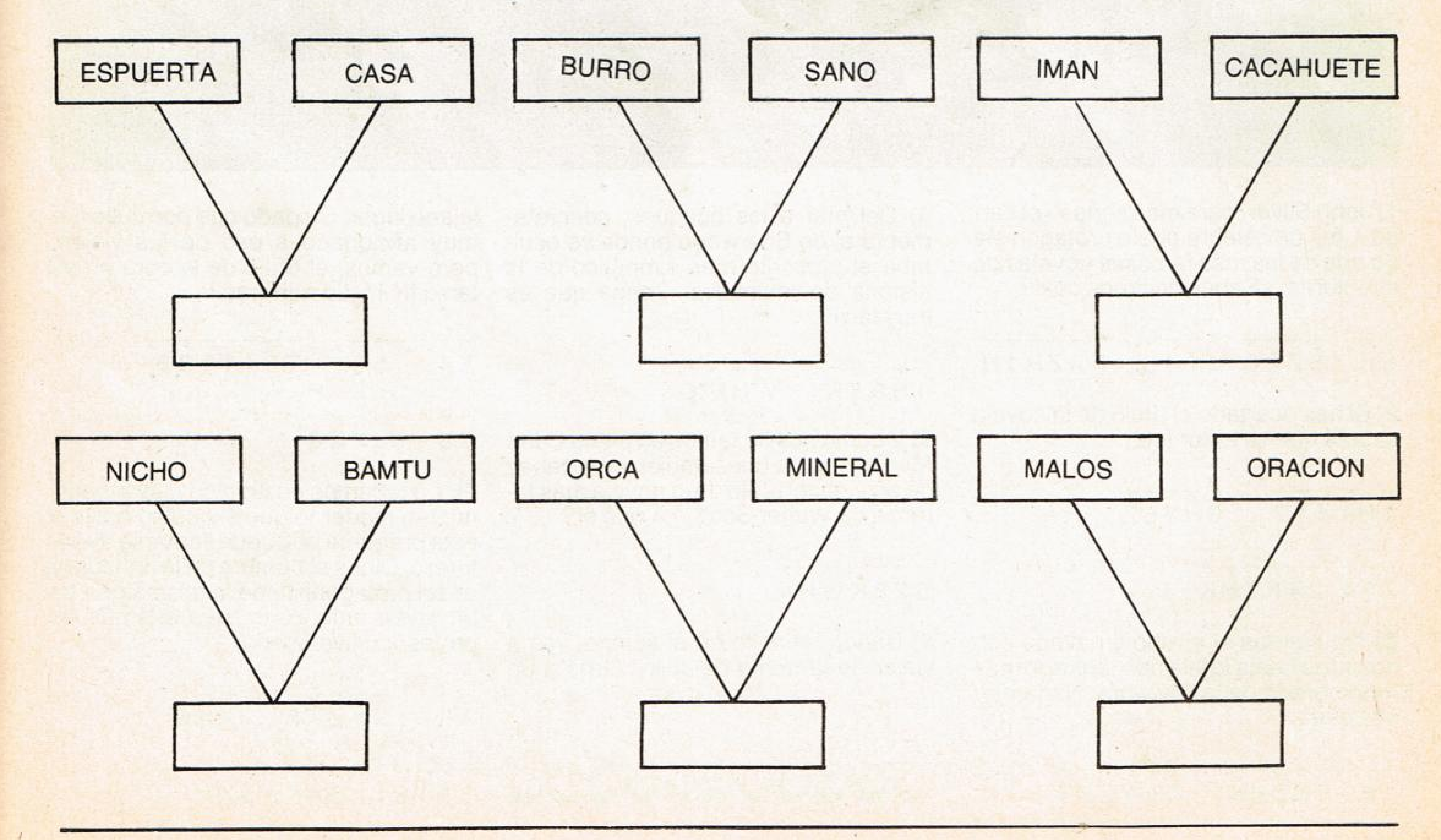
6) SEVICIA
a) Crueldad excesiva.
b) Embutido con cebolla.
c) Novicia.
d) Sémola de centeno.

7) OLLAO
a) En forma de olla.
b) Ojete de las velas.
c) Con la piel entera.
d) Forro de los dolmanes.

8) JABA
a) Cesta de junco.
b) Hembra del jabalí.
c) Lanza corta romana.
d) Jabón neutro.

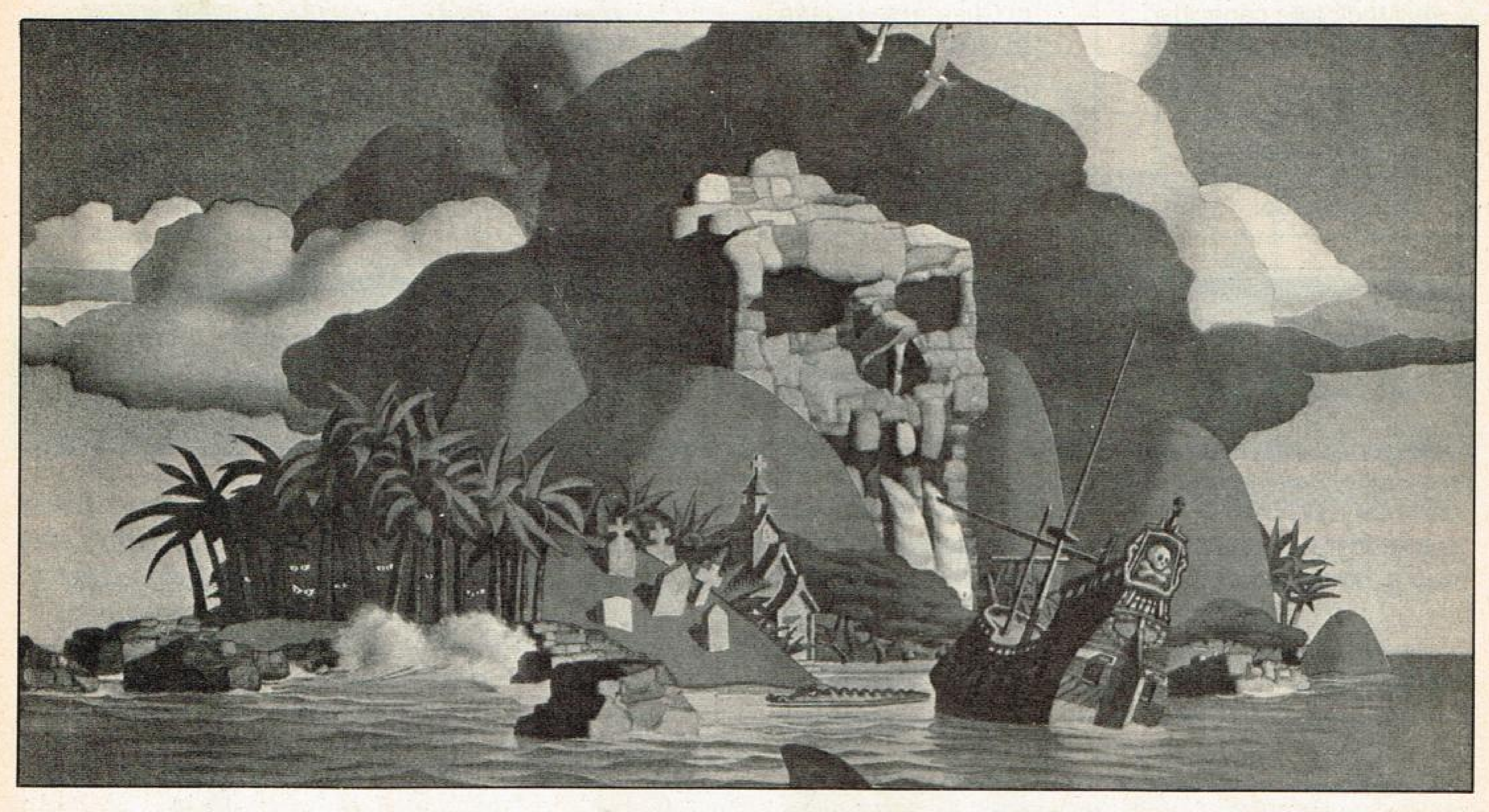
SINOANAGRAMAS

Sinónimos y anagramas son los componentes de este juego. Las palabras que deben descubrirse son producto de la combinación de su sinónimo en un anagrama... pero hay que descubrir cuál es cuál.



CLAVE NUMERICA

Si respondes a las preguntas que te hacemos a continuación, vas a demostrarnos que eres un lince en cuestión de novelas de aventuras. Pero además, y para ayudarte un poco, observarás que debajo de cada letra incógnita hay un número —o una letra— que siempre es igual en el resto de las respuestas, así, si te falla la memoria, puedes recurrir a descifrar las respuestas gracias a nuestra clave numérica digna de los servicios secretos de cualquier potencia.



1) John Silver, para más señas «el Largo», fue un célebre pirata protagonista de una de las más famosas novelas de aventuras. ¿Sabes decirnos cuál?

68 5Z68 X46 74ZH1H

2) Si has acertado el título de la novela sabrás que su autor fue...

1H9417 6HY5Z

Z74 24KZHK

3) No pierdas el rumbo y navega con nosotros hasta la isla del naufrago más renombrado de la literatura. Nada menos que...

1H9 6KZHK T1YZH4

4) Del mar a los bosques, concretamente al de Sherwood donde se ocultaba el proscrito más simpático de la historia de Inglaterra. Venga que es muy fácil...

IH95K WHHX

5) Y como nos hallamos en plena Edad Media, seguro que también eres capaz de adivinar el título de la novela más famosa de Walter Scott. ¿A qué sí?

528KWH4

6) Dando un salto en el tiempo, vas a viajar de la mano de Julio Verne a un lejano lugar. Cuidado que don Julio fue muy aficionado a eso de los viajes, pero vamos, el título de la obra no es tan difícil. ¿Lo adivinas?

X4 68 7541188

68 6YK8

7) Y acabamos en un plan muy moderno, tan moderno que el que no adivine esta pregunta no puede llamarse aventurero. Dinos el nombre de la película y el del protagonista de la misma que es un joven americano, que además es profesor universitario.

4K 9YZT8 X46

81T8 341X5X8


Trinidad
Entrada de Españoles

FLORIDA

Salida de Españoles

Habana

Entrada y Salida de Corsarios

Caibarien

FICHAS











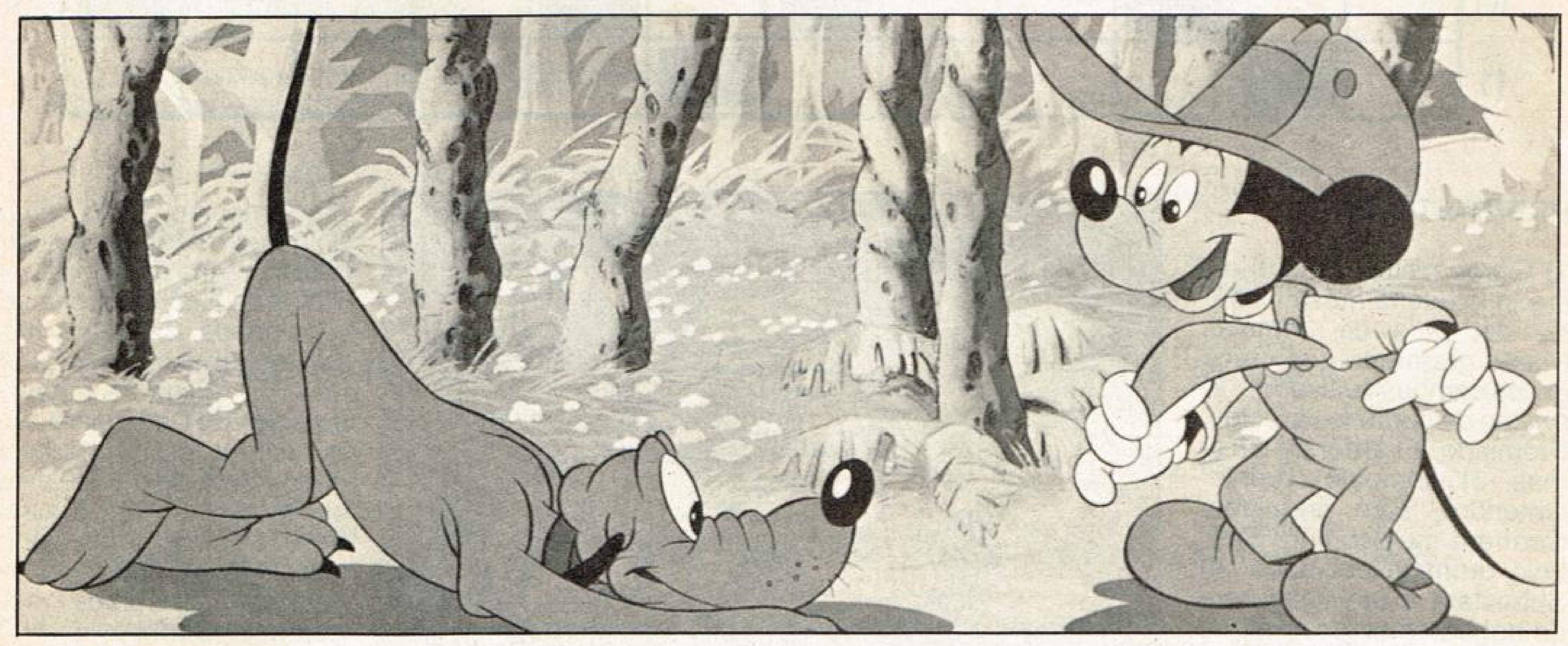


«ARCON DEL PIRATA» ES UN JUEGO DE SUPER JUEGOS

GALIMATIAS LITERARIO

Parece ser que nuestros escritores contemporáneos están de moda, sino baste mirar a los kioscos para ver cuantos libros de nuestros preclaros genios andan sueltos por ahí. Sin embargo nos hemos hecho un pequeño lío. ¿Podéis ayudarnos a enmendarlo?

NOMBRE	APELLIDO	UNA OBRA	OTRA
Camilo José	García Hortelano	Los santos inocentes	Saúl ante Samuel
Miguel	Benet	La catira	Requiem por un campesino español
Gonzalo	Delibes	Las herrumbrosas lanzas	Alegrías de pesca
Juan	Cela	Crónica del alba	Ultimas tardes con Teresa
Ramón	Marsé	La saga fuga de J.B.	La colmena
Juan	J. Sender	Los vaqueros del pozo	Los gozos y las sombras
Juan	Torrente Ballester	Ronda del Guinardó	El gran momento de Mary Tribune



RESULTADO

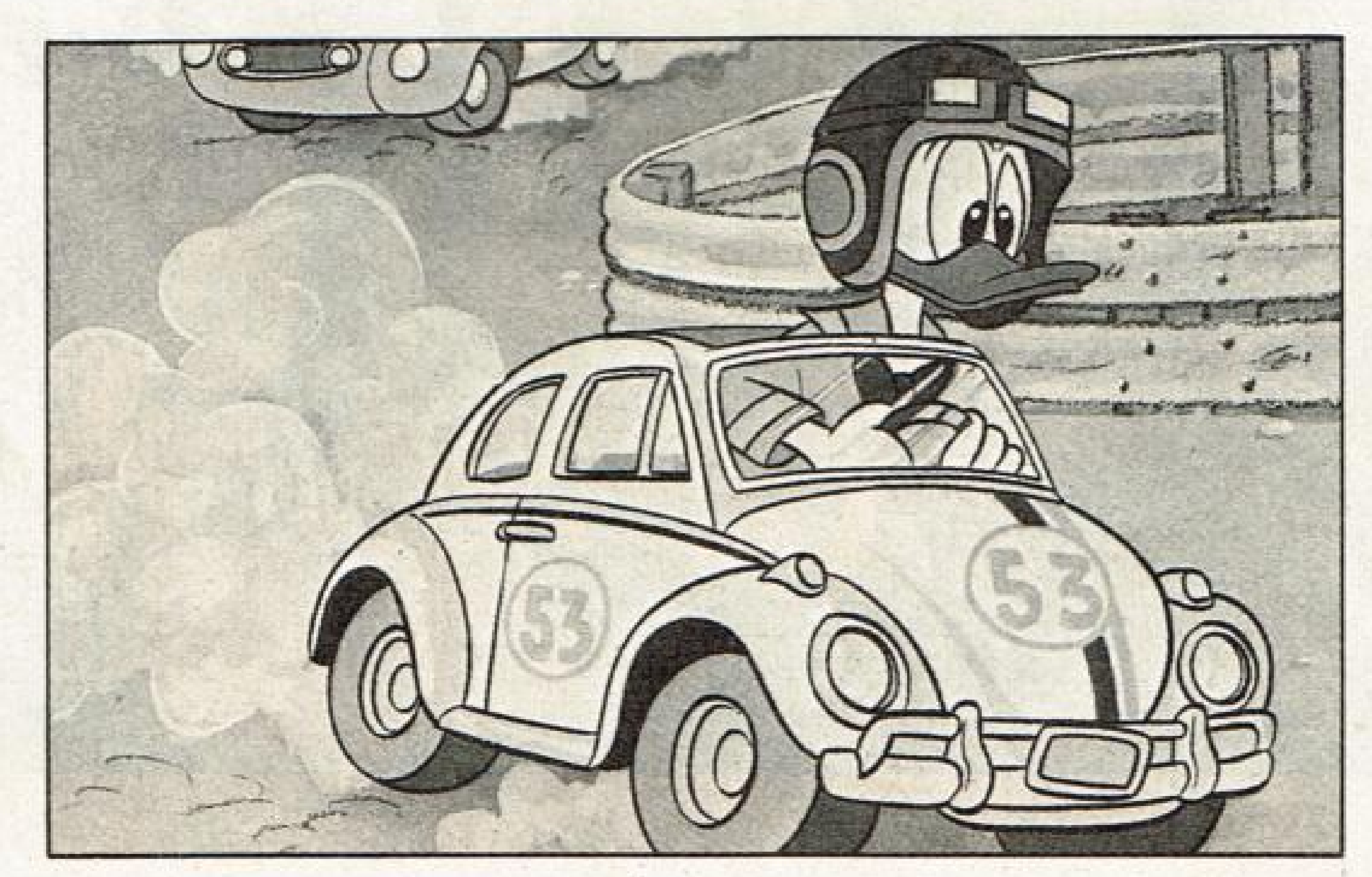
Camilo José			
Miguel			
Gonzalo			
Juan			
Ramón			
Juan			
Juan			

CRUCIGRAMA SILABICO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1					■			■				
2			■						■			
3				■							■	
4	■					■				■		
5		■			■		■					■
6			■					■			■	
7	■					■			■			
8				■						■		
9	■				■				■			
10			■			■		■				■
11		■					■					

HORIZONTALES

1) Obras pictóricas que recrean la buena mesa. Natural del país de Jomeini. Planta gramínea que crece en los campos cultivados. **2)** Acción de cortar los árboles. Premiado. El árbol de las limas. **3)** Combate cruento. Obtendré, seré premiado. Conífera muy común. Símbolo químico del bario. **4)** Subastaré o me aseguraré de haberlo matado. Gavilla. Antiguo noticiario cinematográfico. **5)** Juego chino de estrategia. Entregaba, donaba. Repetido madre. Insecto que ataca a los pulgones. **6)** Burro, asno, bestia. Quien es objeto de una demanda judicial. Playa pequeña y rocosa. Símbolo químico del cobalto, **7)** Precepto de la ley mosaica. Bogues, utilices el remo, pero al revés. Aguardiente de los mariachis. **8)** Perciba del fisco una cantidad de dinero procedente de un pago impositivo. Antiguamente acción y efecto de acometer. Tomo medidas. **9)** Relativos al fisco. Extraído, salido. Proveyera de hojas de una planta medicinal americana. **10)** Masa. País imaginario donde se encuentran los despistados, pero al revés. Nota musical. Falacia, engaño, también al revés. **11)** Símbolo del torio. Aparato electrónico para reducir la sordera. Oficio altamente peligroso y muy necesario en minería.



VERTICALES

1) La pelota **saltaba.** Gusto, placer. Nombre de letra en plural. El alimento natural de los rumiantes. **2)** Descubriré un delincuente frente a la policía. Encargado de retransmitir los telegramas. **3)** En inglés vete. Toque militar para reunir a la tropa. Nombre femenino, poco común en nuestro país. Orden para detener a las caballerías. **4)** Tira triangular que se añade a los paños. Caja para guardar el tabaco. Natural de una isla griega de mala reputación. **5)** Desalojaré. Doy los últimos toques. Al revés, depósito calizo que dejan algunas augas. **6)** Excusa. Red. Mueble imprescindible. Símbolo químico del neón. **7)** Curaremos, repararemos. Domaré. **8)** Nota musical. Al revés, infusión argentina. Zurzo, reparo. Doné. **9)** Símbolo del aluminio. Nombre cariñoso que recibe la patrona de España. Símbolo aparecido ya en este cruci. Batracio verde. **10)** Lugar donde se llevan los granos para convertirlos en harina. Unidad de peso. Al revés, fabuloso. **11)** Diminutivo de un nombre de mujer. Calificación. Según las reglas de la química. **12)** Cuasimodo lo era. La que hace coladas. Letra griega.

DAMERO

E1	I2	M3	■	G4	K5	E6	D7	H8	J9	B10	J11	■	M12	F13	■	I14	C15	K16	■
D17	M18	J19	L20	A21	■	M22	H23	E24	■	I25	F26	L27	B28	J29	C30	■	F31	M32	B33
■	A34	M35	J36	H37	K38	■	M39	F40	B41	■	C42	G43	B44	■	G45	A46	C47	D48	H49
■	D50	F51	I52	E53	L54	■	K55	A56	B57	J58	F59	C60	■	L61	C62	■	F63	J64	M65
■	G66	E67	■	B68	J69	C70	K71	B72	I73	■	F74	M75	■	A76	B77	I78	L79	■	C80
M81	G82	J83	F84	■	J85	K86	J87	K88	E89	M90	C91	■	I92	■	D93	G94	M95	F96	■

Leídas verticalmente las iniciales de cada definición aparecerá el nombre de un famoso escritor y una de sus, no menos famosas, novelas.

A) Porción de cáñamo, lana, algodón u otra materia textil dispuesta para ser hilada (plural.
34 46 76 56 21

B) Conmueve, hace temblar, ocasiona sobresalto o miedo en el ánimo.
77 44 28 57 10 68 33 72 41

C) El que padece una enfermedad contagiosa que se manifiesta por manchas de color leonado, tubérculos, insensibilidad en la piel y caquexia.
42 60 80 70 91 47 15 30

D) Apechuga, admite con repugnancia.
48 50 7 93 17 96

E) Astuto, sagaz.
1 53 89 6 24 67

F) Lugar de los molinos de aceite en el que se desmenuzan la pasta de orujo.
51 74 63 40 13 84 31 59 26

G) Baile de origen francés nacido a finales del pasado siglo.
45 43 82 4 94 66

H) Atrevánse.
23 49 37 8

I) Cieno, lodo arcilloso (aceptación).
14 73 25 92 78 2 52

J) Hombre entremetido y bullicioso que no merece respeto.
87 36 58 64 83 9 85 29 19 69 11

K) Natural de Epila, provincia de Zaragoza.
71 55 62 5 86 38 16 88

L) Dícese de las niñas pequeñas.
54 20 27 79 61

M) Cosa que causa asco.
18 3 39 32 65 35 81 22 90 12 75 95

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1											■						
2										■				■			
3					■	■											
4			■				■										
5								■		■							
6		■									■			■	■		
7									■	■							■
8	■			■									■			■	
9							■	■				■					
10															■		
11				■	■							■		■			

HORIZONTALES

1) Dícese de un sonido roquero muy de moda. / Acción y efecto de un exceso de salivación. **2)** Tiesas, erectas. / Pronombre posesivo en francés. / Al revés, letras consecutivas. **3)** Al principio de la gaita. / Pruebas que se incluyen en un alegato. **4)** Artículo indefinido. / Al revés y de nombre Joaquin, pintor catalán de principios de siglo. / Al revés, corregiré, volveré al recto sendero. **5)** Pertenecientes a un período de la prehistoria. / Vocal. / Al revés, dícese de la sangre aglutinada. **6)** Terminación verbal. / Natural de una de las islas más importantes del Pacífico. / Pronombre. / Voz de mando a las caballerías. **7)** Obturaré, pondré trabas, bloquineraré. / Cambie, trueque. **8)** Símbolo del amperio. / Dícese del que no habiendo sido convidado asiste a una reunión, pero en plural. **9)** Seres de fantasía que caminan después de la muerte, pero al revés. / Al revés, preposición. / Antiguamente fundamento, basó. **10)** Dícese, en femenino, de algo que está situado allende el Atlántico. / Aluminio. **11)** Vocales en plural. / Al revés, vena muy importante. / Vocal. / Madre de María.



VERTICALES

1) Sicomoro. / Abreviatura del santoral. **2)** Ser mitológico de escasa estatura. / Cachete, bofetada. **3)** Muy cerca. En plural, suerte, potra. **4)** De vidrio, pero en femenino. / Consonantes consecutivas. **5)** Repetido, nombre con el que se denominaba a los jóvenes de los años sesenta. **6)** Al revés Su Majestad. / Mortaldades, carnicerías. **7)** Letra griega. / Al revés, has estado a punto de, has estado en un... / Símbolo químico. **8)** Corta árboles. / Al revés, diosa de la mitología latina. / Abreviatura de medida de capacidad. **9)** Conviertan en seda. / Antiguamente aunar. **10)** Cincuenta romanos. / Repetido, dícese de quienes por la edad no entienden bien los razonamientos. / Vocal. / Destino, hado. **11) Herramienta del cantero. / Litoral.** V12) Recipientes de vidrio para contener líquidos. / Un romano. **13)** Célula nerviosa, al revés. / Adverbio de lugar. **14)** Consonante. / Población de la provincia de Gerona. / Cesta de mimbre para la loza. **15)** Dícese de la peregrinación que Mahoma efectuó. / Al revés, quiera. **16)** Robose. / Apócope muy común. **17)** Falto de humedad. / Objeto esférico.

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1									■							
2					■						■					
3					■							■				
4					■							■				
5		■								■						
6	■							■	■							■
7	■						■								■	
8			■	■		■				■				■		
9						■							■			
10		■									■					
11					■							■				
12	■						■		■							■

HORIZONTALES

1) Semejante en femenino. Cefalópodo comestible, muy bueno a la romana. **2)** Así sea. En la antiguedad el gálico causaba estragos. Coartada. **3)** Vapor. Que tiene empuje, casta. Así llamaban los soldados franceses a los alemanes en la I Guerra Mundial. **4)** Bucal. Desprender. Nombre de mujer, muy común en Italia. **5)** Terminación del plural. Escueto, ajustado. Griegos. **6)** Continuar. Roncas poéticamente. **7)** Marinero que maneja el remo más cercano a la proa. En arquitectura, parte superior de una fachada. Cien. **8)** Pronombre muy personal. Consonante. Piedra del sacrificio. Espacio de tiempo. Navegación. **9)** Moral. Sarao, festejo. Crucífera comestible. **10)** Mil. Otorgar utilidad. Cocido. **11)** Agarraderas. Acción de penetrar en algún sitio. Alero. **12)** Guarida de plantígrado. Estampillas.

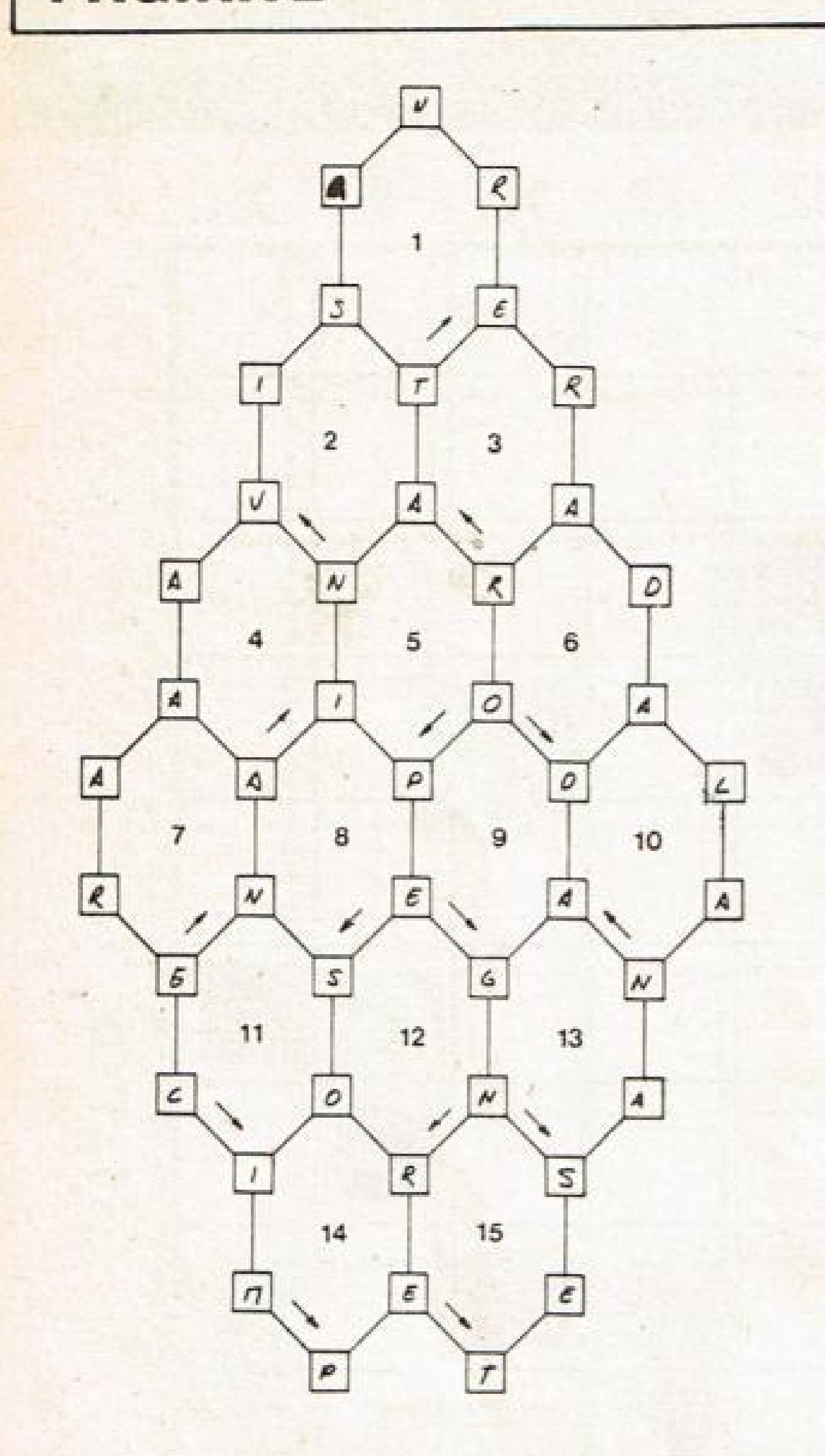
VERTICALES

1)Gallináceas originalmente salvajes. Del huevo. **2)** Querer. Anuncio filmado. Se grita a las caballerías. **3)** Reconstruir. Locas. **4)** Muy versado en el conocimiento de los vinos. Dimisión. **5)** Cien. Parientes femeninas. Consonante igual que la sgunda del 8 horizontal. **6)** Cretino. Fragmento de madera. **7)** Descansar en profundidad. Semejante en ideología. **8)** Pertenecientes a una raza que debía dominar el mundo, en femenino. Parte de la cabeza. **9)** Documento al portador que rinde utilidades fijas. Nivelar. **10)** Todo lo que tiene existencia corporal. Letra griega. Preposición. **11)** La primera. Suerte de tejido. Nota musical. **12)** Nota musical. Monotonía. Cincuenta. **13)** Enfermedad que se caracteriza por la caída del cabello. Condimento. **14)** De leyenda. Calé. **15)** Para que la tierra produzca. Se colocan como complemento al fina de las composiciones musicales. **16)** Mofas. Aumento de la temperatura.



SOLUCIONES

PAGINA 2



PAGINA 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	A	O	M	I	N	I	S	T	R	A	O	■	L	E	C	H	E
2	L	I	O	■	A	L	E	R	O	■	E	R	O	S	I	O	N
3	M	A	L	O	S	■	C	E	N	T	R	O	S	■	T	R	I
4	I	L	I	C	I	T	O	S	■	A	I	M	■	H	A	A	G
5	R	O	D	E	L	O	S	■	E	N	V	A	S	A	R	■	M
6	A	G	O	■	L	A	■	A	L	T	A	■	E	N	■	A	A
7	N	U	■	S	O	■	A	V	I	A	D	O	R	■	E	D	■
8	T	I	N	A	■	T	R	A	S	■	A	R	M	A	D	O	R
9	E	S	E	N	C	I	A	L	E	S	■	L	O	T	E	R	O
10	■	T	O	T	A	L	■	L	O	A	B	A	N	■	M	A	S
11	P	A	N	O	R	A	M	A	■	L	E	S	■	S	A	N	A

PAGINA 6 A y B

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A	L	B	A	L	A	T	I	N	O	■
2	L	I	A	N	A	■	E	L	E	N	A
3	I	O	T	A	■	A	■	L	O	A	R
4	A	■	A	D	E	L	F	A	■	E	■
5	N	A	V	E	T	O	■	N	E	G	O
6	O	L	A	■	S	E	N	E	M	■	N
7	■	U	■	M	A	■	■	S	A	S	I
8	M	E	L	O	N	E	S	■	N	O	S
9	C	O	I	R	O	N	■	R	A	■	A
10	■	L	L	O	S	E	R	O	■	A	C
11	L	O	A	S	■	S	E	N	E	F	■

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	I	■	R	E	V	O	L	V	E	R
2	I	N	M	A	■	I	■	O	E	L	I
3	S	E	I	S	A	V	O	S	■	E	F
4	T	R	O	M	P	I	S	■	M	C	L
5	O	T	■	U	■	R	E	B	O	C	E
6	L	E	I	S	T	E	■	O	S	I	■
7	A	S	N	■	A	■	E	U	Q	O	T
8	S	■	F	U	S	I	L	■	U	N	A
9	■	R	A	N	A	■	D	I	E	■	P
10	R	O	M	O	■	L	A	S	T	R	E
11	I	L	E	S	O	S	■	M	E	A	N

PAGINA 7 A y B

RESPUESTAS

1) C 2) B 3) C 4) B 5) C 6) A 7) B 8) A

RESULTADOS: 1) SACA **2)** ASNO **3)** MANI **4)** TUMBA **5)** ROCA **6)** SALMO

PAGINA 4, 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	G	R	A	M	A	T	I	C	A	L	■	P	A	M	E	L	A
2	R	■	R	O	C	O	S	I	D	A	D	■	S	O	N	A	R
3	U	R	A	L	I	T	A	■	A	S	U	M	I	R	E	■	O
4	M	U	D	A	D	■	B	I	R	■	E	■	R	A	R	O	S
5	O	S	O	■	E	M	E	R	G	E	R	A	S	■	U	I	A
6	S	T	■	A	Z	O	L	A	■	U	M	B	E	L	A	S	■
7	■	I	O	N	■	L	■	C	U	R	E	■	L	■	R	A	E
8	A	D	A	D	N	A	■	U	S	O	■	L	O	C	A	■	M
9	T	O	S	I	A	■	E	R	U	P	M	I	■	R	■	A	B
10	E	■	I	N	O	C	■	D	R	A	M	A	T	I	S	M	O
11	M	I	S	A	■	O	B	O	E	■	C	R	E	T	A	■	L
12	E	N	■	S	A	N	A	■	R	O	I	■	O	I	D	A	S
13	L	A	S	■	E	S	R	A	O	L	■	A	R	C	A	N	O
14	A	P	E	E	■	T	A	N	■	O	C	■	I	O	T	A	■
15	■	R	■	O	L	E	T	A	T	R	A	P	A	■	■	C	A
16	R	E	A	L	■	L	I	C	E	■	R	■	S	I	■	O	R
17	O	C	A	■	C	A	T	A	L	O	G	A	■	E	I	R	E
18	S	I	M	■	A	C	O	R	A	Z	A	L	O	S	■	E	N
19	■	A	M	E	N	I	■	A	R	O	M	A	S	■	A	T	A
20	E	B	■	A	T	O	A	R	■	N	E	D	E	R	G	A	■
21	B	L	A	S	O	N	■	■	R	I	■	O	Z	■	A	■	U
22	R	E	■	O	S	E	N	■	O	Z	U	■	N	I	P	O	N
23	O	■	O	S	■	S	■	■	T	A	N	T	O	■	E	S	A

PAGINA 8

RESPUESTAS:
1) La isla del tesoro.
2) Robert Louis Stevenson.
3) Robinson Crusoe.
4) Robil Hood.
5) Ivhanhoe.
6) De la Tierra a la Luna.
7) En busca del arca perdida
Indiana Jones.

PAGINA 9

RESULTADO

Camilo José	Cela	La catira	La colmena
Miguel	Delibes	Los santos inocentes	Alegrías de la pesca
Gonzalo	Torrente Ballester	La sagaz fuga de J.B.	Los gozos y las sombras
Juan	Marsé	Ronda del guinardó	Ultimas tardes con Teresa
Ramón	J. Sender	Crónica del alba	Requiem por un campesino español
Juan	Benet	Las herrumbrosas lanzas	Saúl ante Samuel
Juan	Garcia Hortelano	Los vaqueros del pozo	El gran momento de Mary Tribune

PAGINA 10

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	BO	DE	GO	NES	■	PER	SA	■	AL	MO	RE	JO
2	TA	LA	■	GA	LAR	DO	NA	DO	■	LI	ME	RO
3	BA	TA	LLA	■	GA	NA	RE	■	PI	NO	■	BA
4	■	RE	MA	TA	RE	■	MOS	TE	LA	■	NO	DO
5	BO	■	DA	BA	■	MA	■	MA	RI	QUI	TA	■
6	RO	TE	■	QUE	RE	LLA	DO	■	CA	LA	■	CO
7	■	LE	VI	RA	TO	■	MES	RE	■	TE	QUI	LA
8	DES	GRA	VE	■	CO	ME	TI	MIEN	TO	■	MI	DO
9	■	FIS	CA	LES	■	SA	CA	DO	■	CO	CIA	RA
10	PAS	TA	■	BIA	BA	■	RE	■	RA	TI	MEN	■
11	TO	■	SO	NO	TO	NE	■	DI	NA	MI	TE	RO

PAGINA 11

Solución: (verticalmente leemos: Cela «La colmena») Los clientes de los cafés son gentes que creen que las cosas pasan porque si, que no merece la pena poner remedio a nada.

PAGINA 12

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	H	E	A	U	Y	M	E	T	A	L	■	B	A	B	E	A	R
2	I	N	H	I	E	S	T	A	S	■	M	O	N	■	G	F	E
3	G	A	I	T	■	■	A	L	E	G	A	T	O	R	I	A	S
4	U	N	■	R	O	M	■	A	D	A	Z	E	R	E	D	N	E
5	E	O	C	E	N	A	S	■	A	■	O	L	U	G	A	O	C
6	R	■	H	A	I	T	I	A	N	O	■	L	E	■	■	S	O
7	A	T	A	S	C	A	R	E	■	■	C	A	N	J	E	E	■
8	■	A	M	■	I	N	T	R	U	S	O	S	■	A	M	■	B
9	S	I	B	M	O	Z	■	■	N	I	S	■	A	B	A	S	O
10	T	R	A	N	S	A	T	L	A	N	T	I	C	A	■	A	L
11	A	E	S	■	■	S	A	T	R	O	A	■	A	■	A	N	A

PAGINA 13

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	P	A	R	E	C	I	D	A	■	C	A	L	A	M	A	R
2	A	M	E	N	■	M	O	R	B	O	■	A	L	I	B	I
3	V	A	H	O	■	B	R	I	O	S	O	■	O	T	O	S
4	O	R	A	L	■	E	M	A	N	A	R	■	P	I	N	A
5	S	■	C	O	N	C	I	S	O	■	G	R	E	C	O	S
6	■	S	E	G	U	I	R	■	■	R	A	U	C	A	S	■
7	■	P	R	O	E	L	■	F	R	O	N	T	I	S	■	C
8	Y	O	■	■	R	■	A	R	A	■	D	I	A	■	C	A
9	E	T	I	C	A	■	F	E	S	T	I	N	■	C	O	L
10	M	■	D	E	S	T	I	N	A	R	■	A	S	A	D	O
11	A	S	A	S	■	E	N	T	R	A	R	■	A	L	A	R
12	■	O	S	E	R	A	■	E	■	S	E	L	L	O	S	■

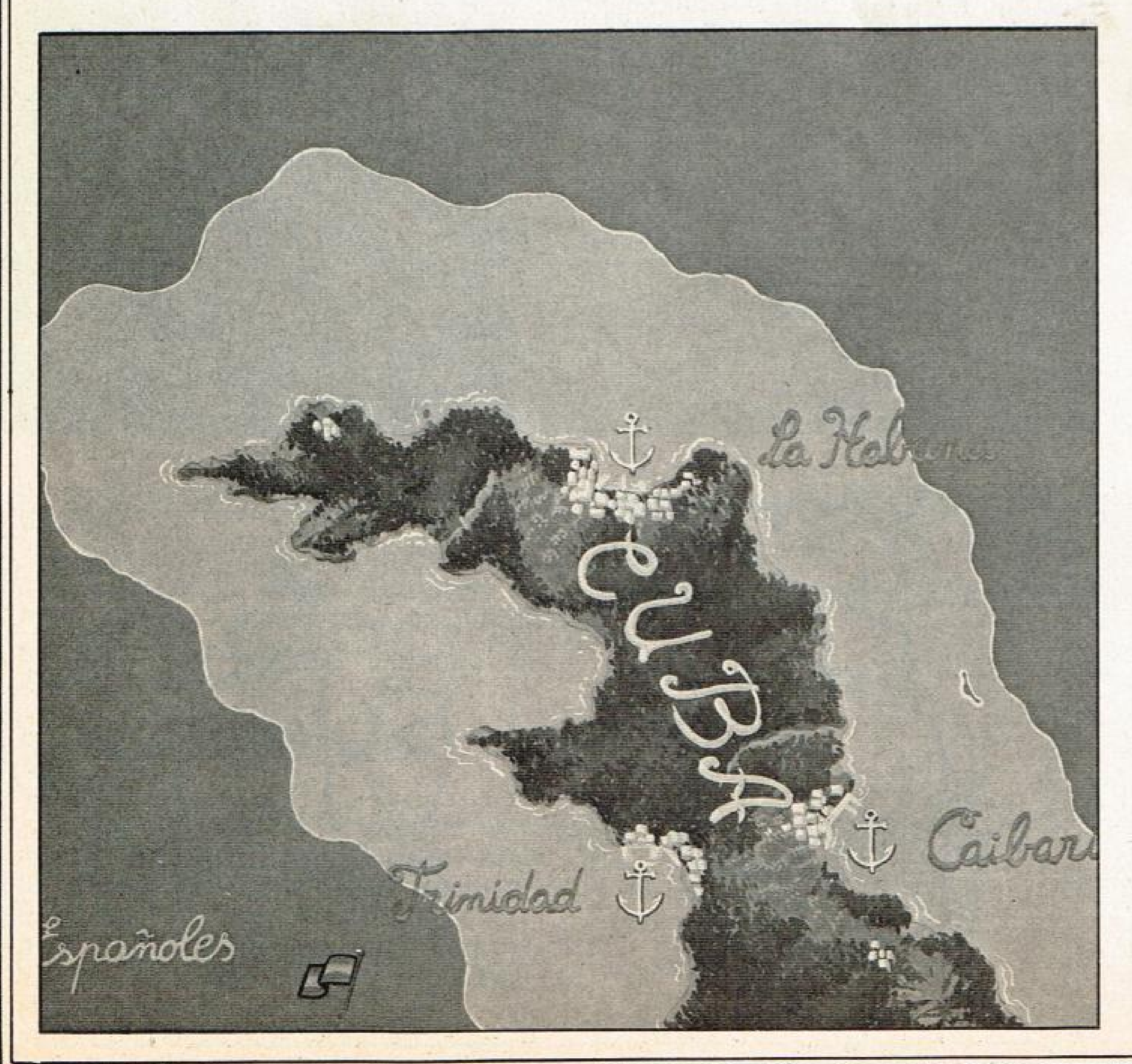
Juego regalo

ESTRATEGIA

EL ARCON DEL PIRATA

Por Grupo de Diseño C.S.R.

SUPER JUEGOS te hace vivir las arriesgadas aventuras de los conquistadores españoles en el siglo XVIII, cuando enormes galeones cargados de oro y plata procedentes de Indias, debían enfrentarse a la ferocidad de piratas, bucaneros y corsarios que pululaban por las peligrosas aguas del Mar Caribe.



En el siglo XVIII cientos de barcos españoles cargados con valiosos tesoros que extraían de las minas de oro y plata americanas y traían a la Península, fueron presa de la codicia de los terribles bandidos de la mar. Famosos fueron los piratas que se refugiaron en la legendaria Isla de las Tortugas y muchos de sus nombres han quedado grabados en los más singulares relatos de aventuras. Quiénes no han oído hablar alguna vez del Capitán Morgan, de Barbarroja, del Corsario Negro, del Capitán Silver, de sus míticos tesoros enterrados en grandes arcones en islas desconocidas. Aquellos eran hombres avezados en la mar y feroces en la lucha por conseguir lo que los conquistadores llevaban a su rey.

«El Arcón del Pirata» es un juego sencillo en sí, pero que reconstruye de un modo divertido, la situación bélica que vivían los marinos españoles de entonces y sus enemigos piratas, en aguas pobladas de tiburones y otros peligros desconocidos. Lugares como La Habana, La Florida, El Caribe les resultarán familiares y también los nombres de piratas o capitanes españoles que comandarán las naves para revivir aquellos combates marinos. Estamos seguros de que se divertirán.

EL ARCON DEL PIRATA

REGLAMENTO

Número de jugadores

En principio este juego está pensado para 2 jugadores solamente, uno que controlará los navíos españoles, y el otro los navíos corsarios.

Mapa

Representa un brazo de mar, situado dentro del Mar de las Antillas, con la isla de Cuba y la parte final del estado de Florida. En Cuba hay marcados 3 puertos, que son los puntos en donde galeones con la plata y navíos mercantes deben permanecer un turno para abastecerse, intentando a continuación escapar desde allí hacia los puntos de salida marcados en el mapa para los navíos españoles.

Fichas

Jugador español controla: 11 navíos (5 serán galeones con la plata y 6 simples navíos mercantes).
3 galeras de protección costera.
Jugador corsario controla: 8 buques corsarios.

	Puntos de Movimiento	Puntos de Combate
Galeones con la plata	4	5
Navíos mercantes	4	2
Galeras de protección	3	3
Buques corsarios	5	4

– Fichas corsarios: Rojas
– Fichas barcos españoles: Amarillas

Comienzo del juego

El **jugador español** colocará una galera de protección costera en el puerto de La Habana, otra en Trinidad y la tercera en Caibarien. A continuación procederá a colocar los mercantes (y entre ellos los galeones con la plata), en los puntos de salida marcados en el mapa. Una unidad en cada punto y el resto fuera del tablero efectuará su entrada por esos mismos puntos de salida.

El **jugador corsario** empezará con todas sus fichas fuera del tablero.

Una vez efectuado el despliegue ya mencionado, el **jugador español** mueve un barco desde cada una de sus casillas, pudiendo desplazar todas o ninguna de sus galeras de protección costera, siempre teniendo en cuenta los puntos de movimiento de cada tipo de navío.

Durante este primer turno el **jugador corsario** podrá colocar un barco en cualquiera de sus casillas de salida; ya en el segundo turno podrá mover su barco sin restricciones al mismo tiempo que colocará otro en una de las casillas de salida, y así sucesivamente hasta que todos sus navíos hayan entrado en juego.

Movimiento

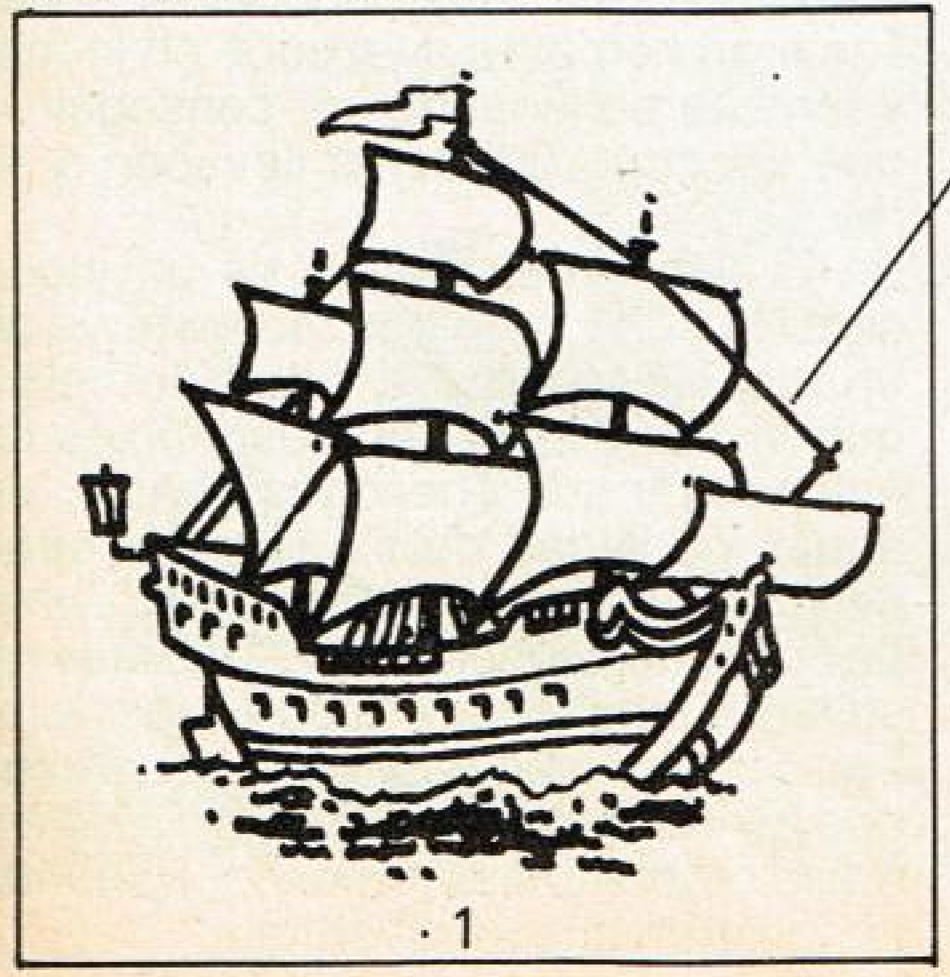
Los barcos mueven de hexágono en hexágono cada turno y en cualquier dirección o combinación de direcciones, sin sobrepasar sus puntos de movimiento respectivos. Las galeras de protección costera no podrán desplazarse más que por mar costero (hexágonos de color azul claro), es decir no podrán salir a mar abierto fuera de la línea de puntos marcados en el mapa. Los barcos corsarios no podrán entrar en los puertos, ni ponerse adyacentes o encima de las casillas de salida de los buques españoles (mercantes o galeones). Está completamente prohi-



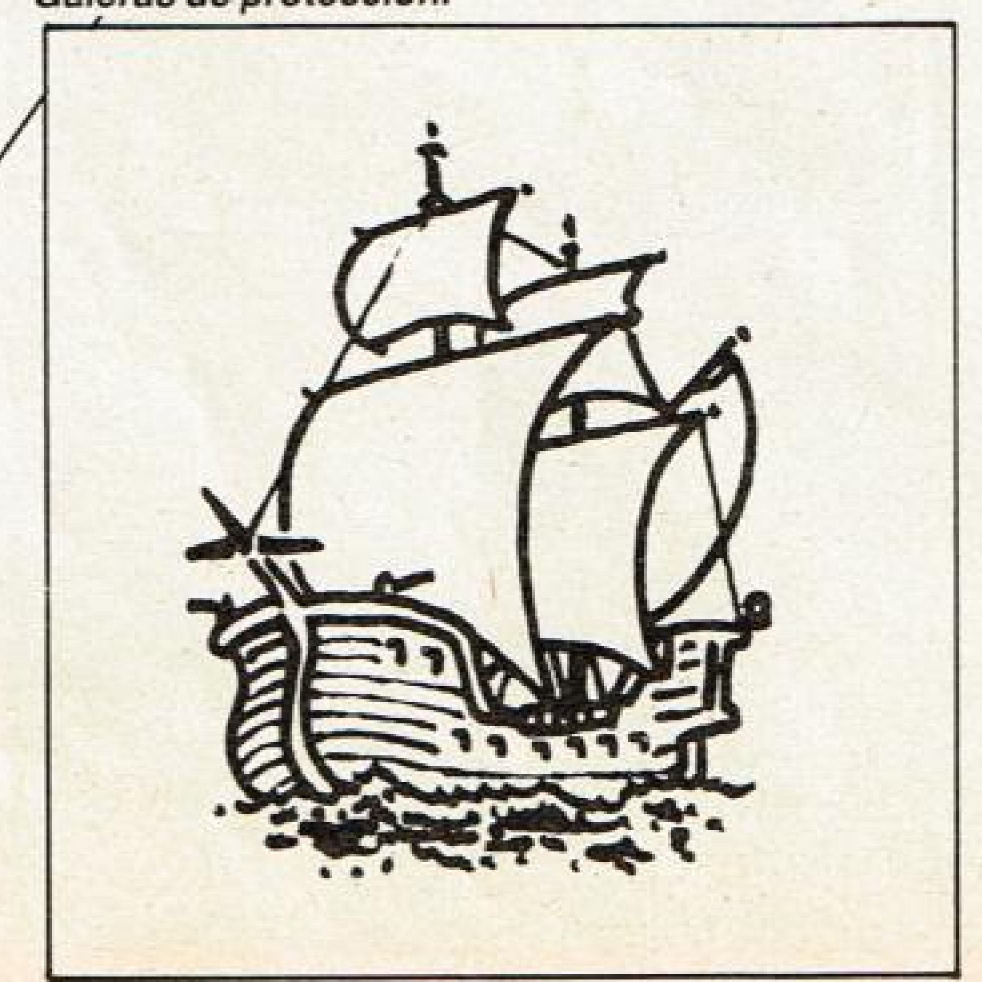
(1 al 11)
n.º de identificación
(sólo mercantes y galeones españoles)



Galeones y navios mercantes



Galeras de protección.



Buque corsario.



EL ARCON DEL PIRATA

bido circular por encima de fichas enemigas.

Evidentemente el movimiento solamente se efectuará por hexágono de mar (azul claro y azul oscuro), estando igualmente prohibido cualquier otro tipo de movimiento.

El combate o abordaje

Un jugador atacará desplazando los navíos hasta un hexágono adyacente al ocupado por algún barco enemigo. El combate o abordaje se inicia después de que el jugador atacante haya terminado de mover todas sus fichas. Los barcos corsarios no podrán ser atacados durante el primer turno de su entrada en el juego.

Resolución del combate: Se suman los puntos del atacante o atacantes y se dividen por los del defensor (teniendo siempre en cuenta la tabla ya mencionada en el apartado fichas), el número resultante de esta división, es la relación de combate, que puede ser: 1-2, 1-1, 2-1, 3-1, 4-1 (los decimales se redondearán a favor del defensor), lanzaremos un dado y consultaremos el resultado en la tabla siguiente:

Cuando un corsario captura a un barco que no es un galeón con la plata, éste es hundido. Si cualquier barco español por resultado de un combate, captura un barco corsario, este último es hundido y retirado por lo tanto del juego al igual que en el caso anterior.

Cómo ganar

Ganará el primer jugador que consiga sacar por su punto de salida 3 galeones con plata. Las fichas de galeones con plata y mercantes son iguales en el juego, pero el jugador español que tiene numeradas esas fichas del 1 al 11 deberá apuntar en un papel aparte cuales de las 11 fichas, son los 5 galeones con la plata, antes del comienzo del juego.

Los galeones con plata que hayan alcanzado el punto de salida, están a salvo y por lo tanto no pueden ser atacados, por lo cual son retirados del juego.

Cuando un corsario captura un galeón, éste se colocará encima de la ficha de galeón y será su escolta. Los galeones capturados pueden ser rescatados venciendo a su escolta en combate.

El corsario y el galeón apilados, moverán a la velocidad del galeón y deberán de salir del tablero por los puntos de salida de los corsarios.

Cuando un corsario escolta a un galeón no podrá efectuar ataques, solamente podrá defenderse en caso de ser atacado, si efectúa cualquier ataque se considera que su presa se escapa.

Posibilidades abiertas

Este juego de planteado evidentemente sencillo, puede pues parecer irreal en algunos de sus aspectos, pero dada precisamente esa sencillez, es recomendable que los propios jugadores, amplíen o varíen este reglamento ya que las posibilidades pueden ser múltiples.

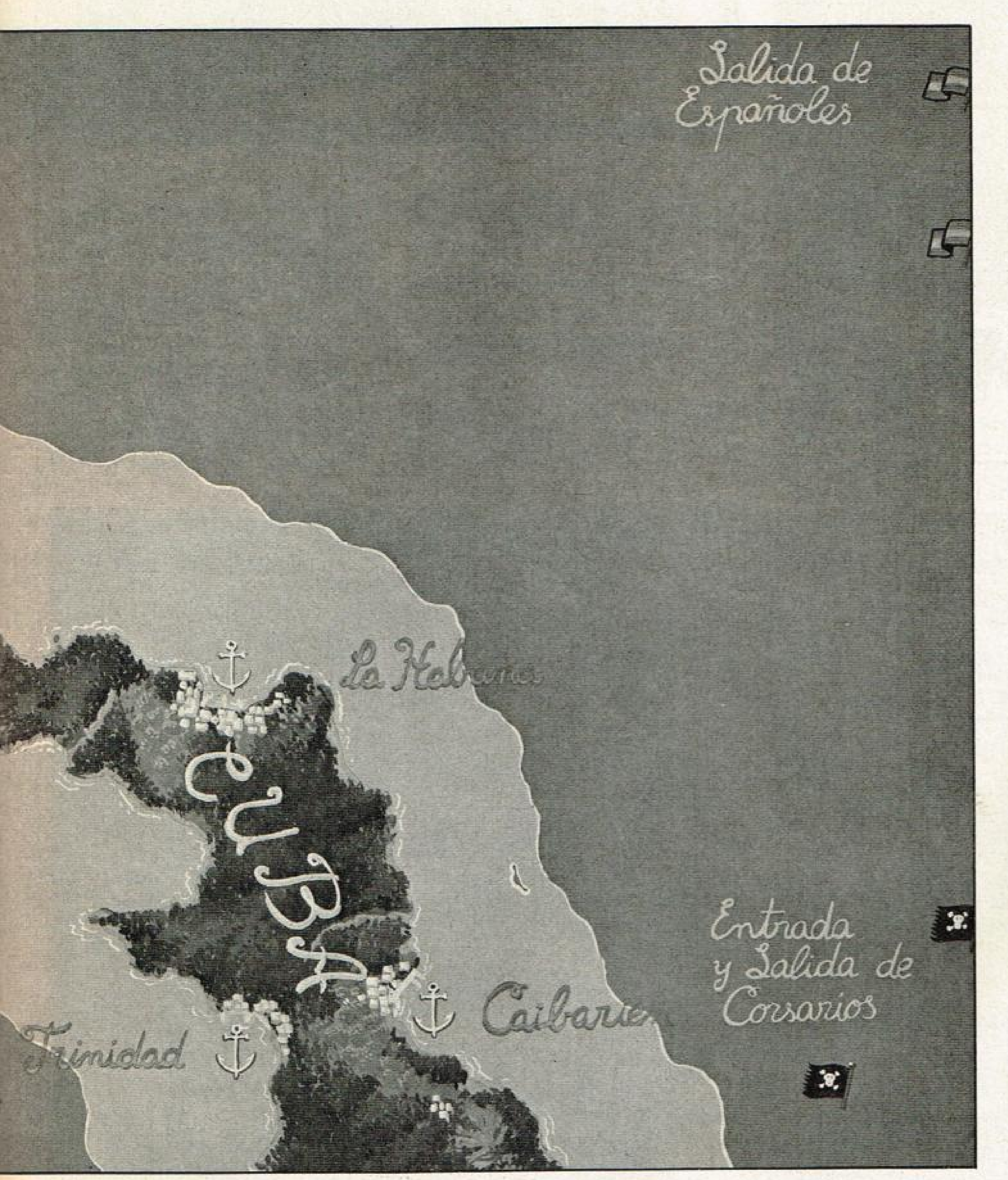


TABLA A

Resultado del dado	Relación atacante-defensor				
	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1
1	F	F	F	F	F
2	F	F	F	F	C
3	F	F	F	C	C
4	F	F	C	C	C
5	F	C	C	C	C
6	C	C	C	C	C

F = Fallo, C = Capturado

Una sección para estar en línea directa entre todos

CLUB DE INTERCAMBIO

Busco gente para formar un club de intercambio de cartuchos de videojuegos y ordenadores y para hacer campeonatos.
Miguel Angel Yañez Camacho
Perú, n.° 21. 41012 Sevilla

Bueno amigos, ya lo sabéis. A escribir.

PROGRAMA PARA EL SHARP MZ-700

Si fuera posible me gustaría que publicarais un listado para el Sharp Mz-700, porque ninguna revista los trae.
Emilio D. Diaux - Zaragoza

Pasamos el pedido a nuestro departamento de software.

PENGO

Me gustaría saber si hay algún cassete de videojuego del Pengo para la consola Atari. También me gustaría participar en todos los concursos y campeonatos.
Jordi Sorribas - Barcelona

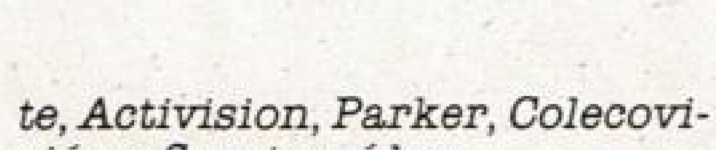
Según nos comunica Atari tienen en su catálogo el famoso Pengo.

COMPATIBILIDAD CON ATARI

Por favor, dígame todas las marcas que hay en España que sirvan para la consola Atari.
Jordi Alabert - Premiá de Mar

Aparte de Atari, naturalmen-

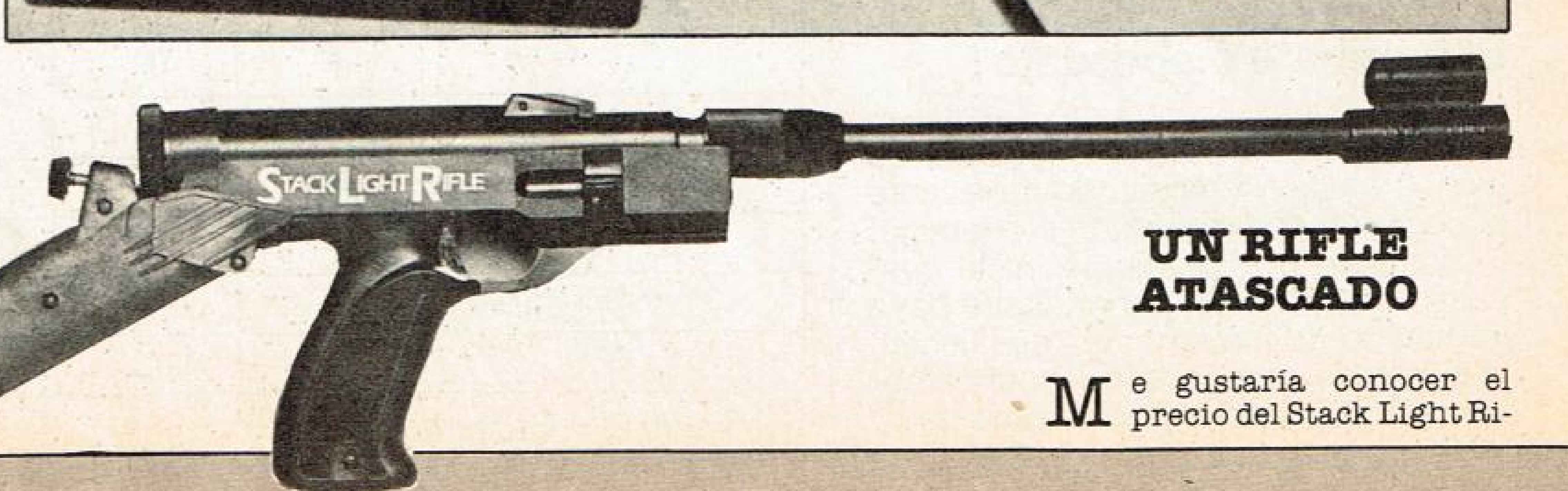



te, Activision, Parker, Colecovisión y Spectravídeo.

VECTREX 3-D

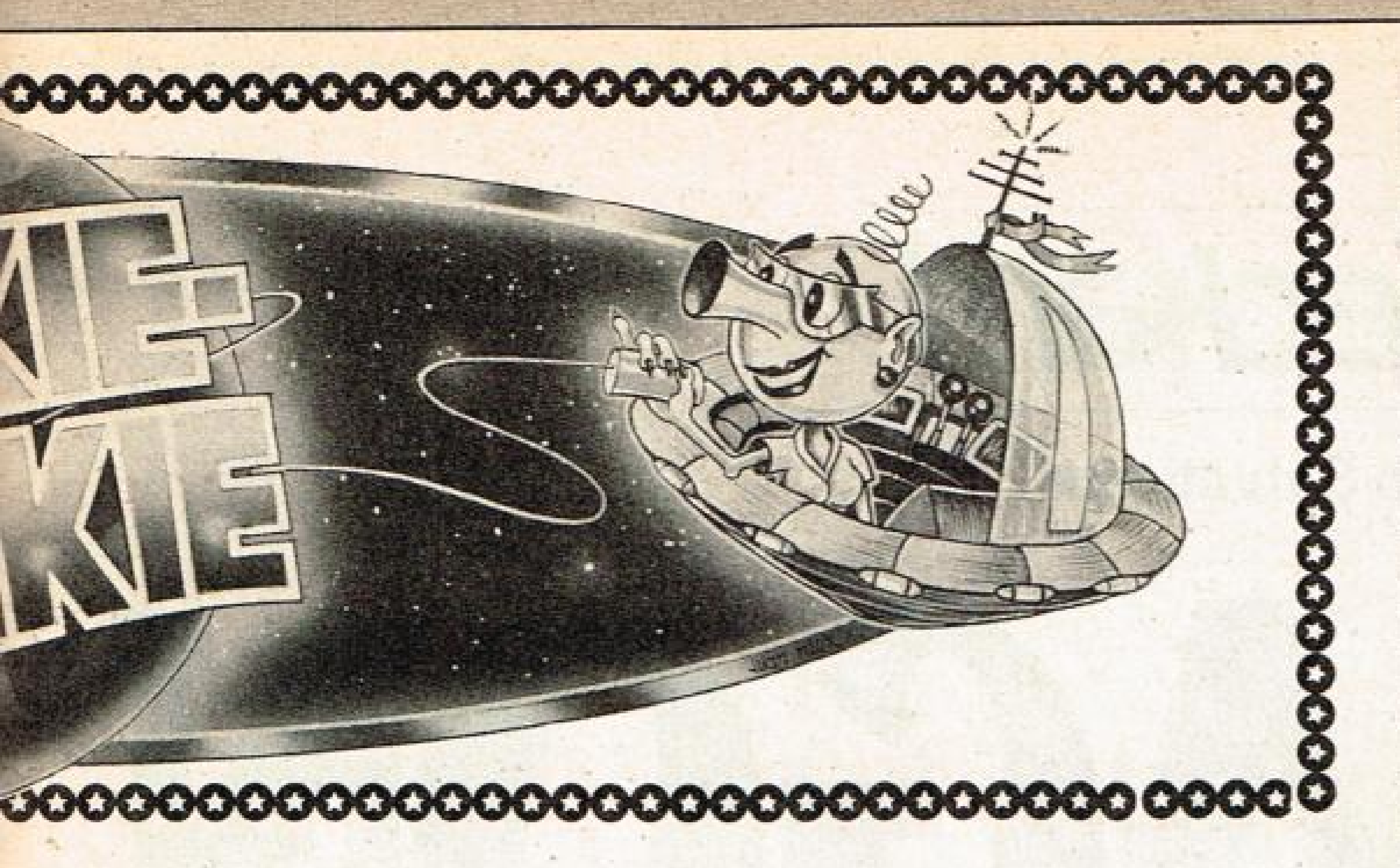
Trabajo en el Corte Inglés y les comunico que aquí no tenemos el Vectrex 3-D Imager, a pesar de lo que les ha comunicado MB. ¿Pueden darme una lista de kioscos donde hallar SUPER JUEGOS?
Alberto Villa Tellez
Madrid

El Vectrex 3-D ha dejado de venderse en España. Nuestros distribuidores aseguran que SUPER JUEGOS está en TODOS los kioscos de España.



UN RIFLE ATASCADO

Me gustaría conocer el precio del Stack Light Ri-



fle (SLR) y donde podría adquirirlo.
Luis Bonasa - Zaragoza

Lamentablemente Informática Index S.A., de Santa Coloma de Gramanet, nos informa que ya no comercializa más el SLR, pero que puede que en alguna tienda especializada aún tengan algunos, en Barcelona o Madrid.

plástico muy raro de composición no la puedo pegar con pegamento. ¿Cómo lo soluciono?
Marcos Jiménez - Málaga

En general los plásticos no pueden unirse con pegamentos normales, por lo que te recomendamos que vayas a una droguería o ferretería y pidas un pegamento especial para plásticos que los hay.



cosa, yo también hago wargames y me gustaría colaborar con vosotros.
Luis E. Hernández
Puerto de Sagunto (Valencia)

Procuraremos mostrar los tableros en la medida de lo posible. Con respecto a tu colaboración, sólo esperamos una muestra de lo que haces.

DECATHLON

Me gustaría que hicieran más grande la sección de Bit-Bit y que me dijeran si el juego de Activision Decathlon ya está a la venta.
JGS - Barcelona

Estamos estudiando la posibilidad de ampliar la sección Bit-Bit. Decathlon ya está a la venta en todas las tiendas especializadas y en grandes almacenes.

EL PRECIO DE UN ORDENADOR

Me gusta mucho vuestra revista, pues la compro cada mes. ¿Cuál es el precio del Spectrum, Commodore 64 y Sord M-5?
(Sin firma)

El precio aproximado de estos ordenadores es de 55.000 pesetas, pelas más, pelas menos.

Por favor me gustaría que me indiqueis las direcciones de Colecovision, Atari e Intellivision.
Roberto García Forcelledo

Colecovisión está en P.º de la Castellana, 93 Madrid 28046 y Atari P.O. Box 597 - Málaga. Intellivisión no comercializa más sus juegos.



PHILIPS NO TIENE CLUB

Quisiera saber cómo ponerme en contacto telefónico con el club de videojuegos Philips y el precio del videopac «La Conquista del Mundo».
Jesús Facenda - Valencia de Alcántara (Cáceres)

Lo sentimos pero nos informa Philips Barcelona que no tienen ningún Club.

LA PALANCA ROTA

Se me ha roto la palanca de mi Atari y como es de un

MAQUINAS DE SALON

Me gustaría que hicierais una sección tipo «Bit-Bit» en la que presentarais máquinas de salón.
Carlos Portrat

Lo tenemos pensado. Gracias por la sugerencia.

BAZAR Y LOS TABLEROS

Por fin sacan una sección como Bazar ya que es justo lo que estaba esperando. El único fallo que le veo es que en algunos juegos ponen sólo las tapas, pero no los tableros. Y otra

CAMBALACHES

Vendo consola Philips G-7000 por 36.575 pts. con seis cartuchos de regalo. José I. Camacho. Tel.: (957) 23 49 86. Córdoba.

Vendo ordenador Sord M-5 por 55.000 pts. más juegos, programas y cartucho de Basic-G. Alejandro Alonso Mackay. Avda. Valencia 38, 5.º, izda. 50005 Zaragoza.

Cambio Tutankham (Parker), Phoenix, Superman, Star Voyager, Fistinderby y Laser Blast para Atari, por El retorno del Jedi, Decathlon y Super Cobra. Miguel A. Yañez Camacho. Perú, 21. 41012 Sevilla. Tel.: (954) 61 26 36.

Vendo máquina Game & Watch de dos pantallas Green House con alarma. 2.900 pts. Muy buen estado. Jordi Rosell Moreras. Diagonal 253, 4.º, 1.ª Barcelona.

Vendo consola Philips G7000 y 3 cartuchos (Pesadilla, Comecocos y Guerra Láser). 20.000 pts. o cambio, con 10 cartuchos más, por consola CBS ColecoVisión. Antonio Giménez López. Gral. Prim, 47. Alcalá de Guadaira (Sevilla).

Vendo cartucho River Raid Intellivision o cambio por otro juego Atari. Tel.: (986) 85 81 36. Pontevedra.

Rick Deckard

Por Eduardo Salvatierra

EL DRAGON DE HAM

Rick fijó su mirada en el césped y se quedó atónito. Levantó la cabeza y sintió cómo el verde intenso de la pradera artificial se le venía encima como una gigantesca ola muerta. Y sin embargo, en medio de aquella inmensidad inerte había encontrado su trébol de cuatro hojas, como acertaba a decir una antigua frase, según viejos y olvidados libros costumbristas. Aquellos que relataban los modos de vivir de los humanos, mucho antes de que su desmedida ambición arrasara con todo el planeta. Lleno de excitación llamó a Sarah, su mujer justo en el momento en que recordó que había marchado al Rastro de Los Angeles a comprar un nuevo canario. El que tenía había cumplido su ciclo y el dispotivio de seguridad le había clausurado sus constantes vitales. Rick se agachó y con sus pesadas manos apartó el césped artificial y contempló embobado la débil y pequeña plantita que surgía de la tierra. Era el primer vegetal de verdad que veía en muchos decenios. El planeta volvía a florecer. No todas las semillas habían muerto. Su corazón se llenó de felicidad y sonrió como un niño.

Fue éste el principio de la siguiente aventura de Rick, porque su caeza se llenó de sueños y fantasías y se le ocurrieron las ideas más extravagantes. Buscó y rebuscó en sus ordenadores y encontró referencias de viejos libros fantásticos, aquellos en donde se narraban inverosímiles historias de una época más lejana que la que cuentan los documentos. Entre todos aquellos libros se quedó fascinado con un pequeñísimo relato del siglo XX, en el que su autor, un tal J.R.R. Tolkien, refería una vieja leyenda en el País del Pequeño Reino y cuyo protagonista era un granjero de cierto pueblo llamado Ham.

El relato que tanto entusiasmó a nuestro amigo Rick Deckard era muy simple. Cierto día bajó de las Montañas Salvajes un gigantón despistado y comenzó a destrozar ganados y sembrados de cuenta comarca hallara a su paso. Y en su paso estaba Ham, donde llegó una noche y asustó a Garm, el perro de Egidio, el granjero. Este, somnoliento y malhumorado, cogió un trabuco y casi sin darse cuenta disparó contra el gigante, el que –atolongrado como era– creyó que los perdigones eran mosquitos y molesto se fue. El hecho dio fama al granjero y el rey lo premió regalándole una vieja espada. Todo anduvo bien hasta que por la comarca apareció un dragón al que Egidio, en honor a su ganada reputación de valiente debía combatir en lugar de los amedrentados caballeros del rey. Y así lo hizo con gran ganancia para él y sus descendientes.

El corazón de Rick saltaba desbocado y el blade runner tuvo la ocurrencia de buscar en las coordenadas del tiempo la situación del mítico país, aunque lo más probable era que no la encontrase. Para asegurarse leyó otros libros del mismo autor, como **El Silmarilion** y la triología de **El Señor de los Anillos,** y trató de medir lo más exactamente posible el lugar de llegada. Mon-





tó en su máquina temporal, la vieja HG, y tras cinco intentos, en los que vivió otras tantas fantásticas aventuras, logró llegar al territorio del País del Pequeño Reino, en algún lugar de las islas británicas.

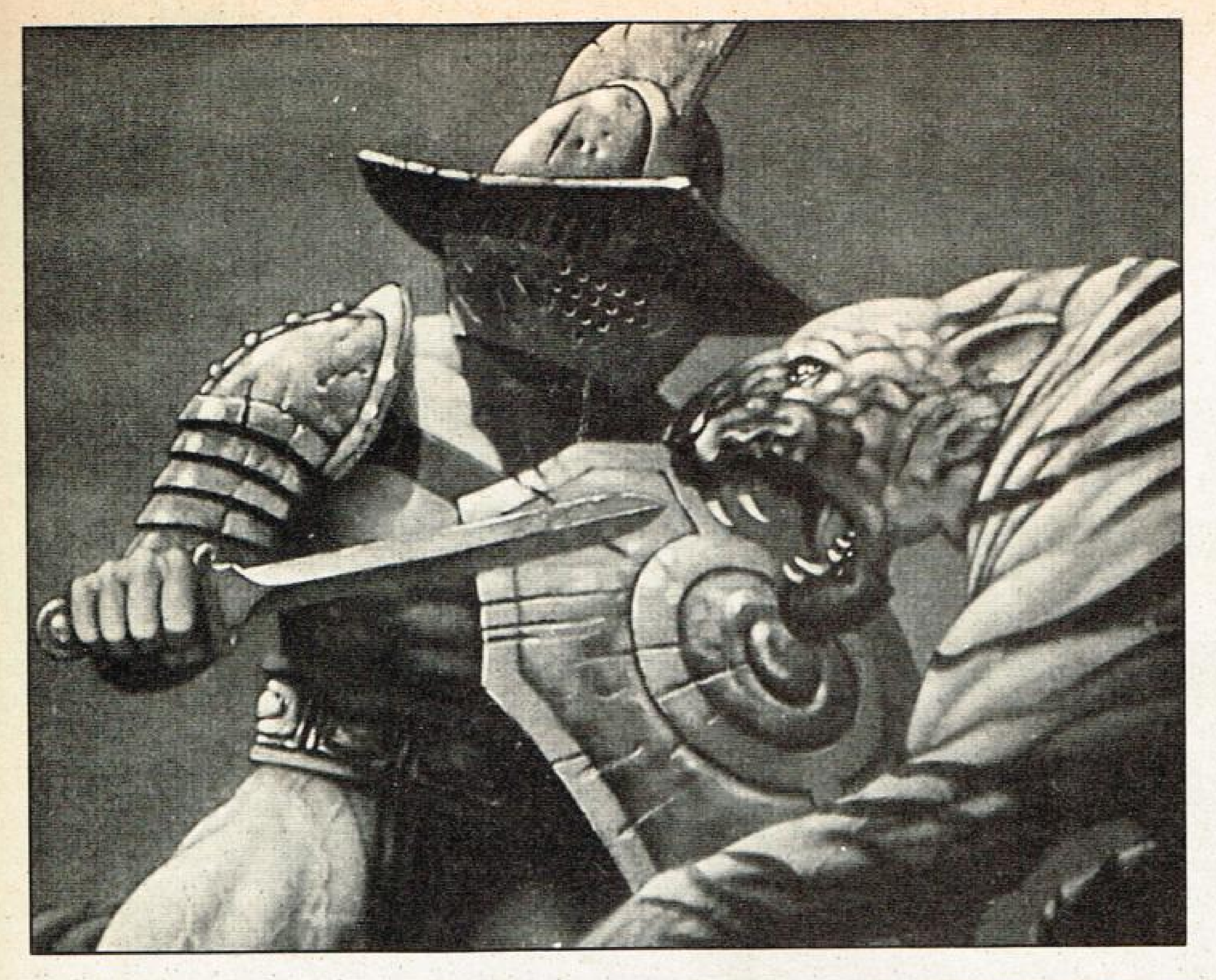
Aterrizó al borde de un bosque y muy cerca de un sendero que lo atravesaba. Al final de uno de sus extremos se veía un pequeño caserío. En ese momento apareció una comitiva de caballeros y él les preguntó cómo se llamaba el pueblo cercano, pero ninguno dio muestras de entenderle, y como por entonces y durante muchos milenios se temió a lo desconocido, inmediatamente se avalanzaron sobre él y lo hicieron prisionero. Rick no se resistió, ya que hubiese sido inútil, y prefirió concentrarse en las palabras que pronunciaban y después de unos minutos, estableció contacto mental con el ordenador telepático de la nave y supo que se trataba de una forma de latín muy degenerada. Eso fue suficiente para que un hombre del siglo XXI comprendiera la estructura de la lengua y se aproximara a su entendimiento, aunque de modo general. Por eso cuando llegó al pueblo y se confió su custodia a Egidio, por ser el hombre más valiente, muy pronto pudo entenderse con él y hasta hacerse su amigo. Aquí comienza la verdadera historia.

La espada familiar que el rey regaló a Egidio no era tal sino una daga mellada que no servía para nada. Al granjero, más interesado por sus propios intereses, no le importó demasiado y la guardó en un trastero y allí hubiese quedado hasta el fin de los tiempos si no hubiese aparecido Crisófilax, el dragón imperial, y alterara la vida de los villanos. Como cuenta la leyenda recogida por Tolkien, fue la cobardía de los nobles caballeros de la corte y el entusiasmo de los vecinos de Ham, lo que impulsó a Egidio a enfrentarse con el pícaro y terrible monstruo alado. Y la verdad sea dicha nada hubiese podido hacer si no hubiese contado con la inesperada y secreta ayuda de Rick, que se había integrado con el pueblo al punto de que ya nadie se preguntaba porqué lo habían traído prisionero los hombres del rey y mucho menos lo habían dejado allí.

En las muchas discusiones que tuvieron y en los intentos pueblerinos para convencer a Egidio para que se enfrentara al dragón, el cura concibió la idea de ayudar al granjero. De este modo, un buen día el cura hizo que Egidio sacara la espada de su vaina y ante el asombro de todos ya no volvió a su funda porque, según explicó el cura, era mágica y permanecería fuera mientras hubiese un dragón cerca.

Y así, mientras Egidio a regañadientes, que todo hay que decirlo, salió a cazar el dragón, lo trajo al pueblo y éste negoció con él su libertad a cambio de una gran fortuna que más tarde el rey quiso apropiarse por derecho real, el cura y Rick observaban los acontecimientos con brillante alegría. Y digo brillante porque nuestro amigo había descubierto las bondades del rico vino que obtenían en Ham. Pero la alegría del cura era vocacional, porque veía ante él desfilar hechos que luego escribiría en un gran libro, al tiempo que la de Rick era irónica, porque ya sabía en qué terminaría todo.

Crisófilax, como cabía esperar, salvo para los ingenuos habitantes de Ham, en cuento se vio libre desapareció y no regresó con los tesoros prometidos a cambio del perdón de su vida. Por eso Egidio tuvo que ir a buscarlo y tras muchas jornadas, en las que los caballeros del rey dieron muchas muestras de irresponsabilidad y cobardía, encontró al gigantesco dragón, aunque hay quienes dicen que no era más que un buitre amaestrado de los



gigantes. El caso es que Egidio sacó su espada anti-dragón y lo venció, lo domesticó y llevó al pueblo una enorme fortuna. Fortuna que repartió con sus vecinos, quedándose él con una buena porcion, lo quele permitió a su vez destituir al rey y dar origen a su propia casta de reyes del Pequeño Reino.

Rick Deckard después de contemplar todo esto y de vivir unos días de gran placidez, volvió a su tiempo sin que nadie lo echara de menos porque los días de gloria habían comenzada en Ham. Pero antes de marcharse hizo prometer al cura que nunca hablaría en sus libros sobre lo que realmente pasó, o mejor dicho, sobrelo que él hizo en toda aquella historia. ¿Ustedes lo saben? 1. Rick Deckard, conocedor de muchas leyendas y lenguas a través de todos los tiempos transmitió una fórmula mágica para adormecer y domesticar al dragón. 2. Rick Deckard facilitó un dispositivo láser a la espada de Egidio. 3. Rick Deckard fue quien se enfrentó en realidad con el dragón reemplazando a Egidio en los momentos críticos.

GANADORES DEL CONCURSO AVENTURA, RICK DECKARD

EL TESORO DE KRIPTON

Entre las cartas recibidas con la respuesta correcta, previo sorteo han resultado agraciados:

- **Zigor Etxaniz - ORIO**
- **José Antonio Chamorro VALENCIA**
- **Montserrat Cornudella BARCELONA**
- **Jorge Puig García - BADALONA**
- **Sixto Pérez Sánchez - MADRID**
- **Juan Cañizares - SANTA CRUZ DE TENERIFE**
- **Manuel Carricondo - ALMERIA**
- **Oscar Rius Pomar - REUS**
- **Mónica Merigó - TARRAGONA**
- **Jesús Alvarez - BADAJOZ**



Cada uno de los aquí nombrados recibirá el fantástico juego de tablero ALERTA ROJA, con el que podrá disfrutar largas horas poniendo a prueba sus dotes de estratega.

A todos quienes nos escriban, nuestro agradecimiento, ya que contribuyen a que SUPERJUEGOS sea una revista viva, al establecer un diálogo entre la editorial y sus lectores.

Y, atención, el próximo premio para los que acierten el enigma de Rick Deckard volverá a ser un fantástico juego de tablero... una auténtica sorpresa de Reyes.

Solución a la aventura-concurso

LA BATERIA DE MISILES ALBA-3

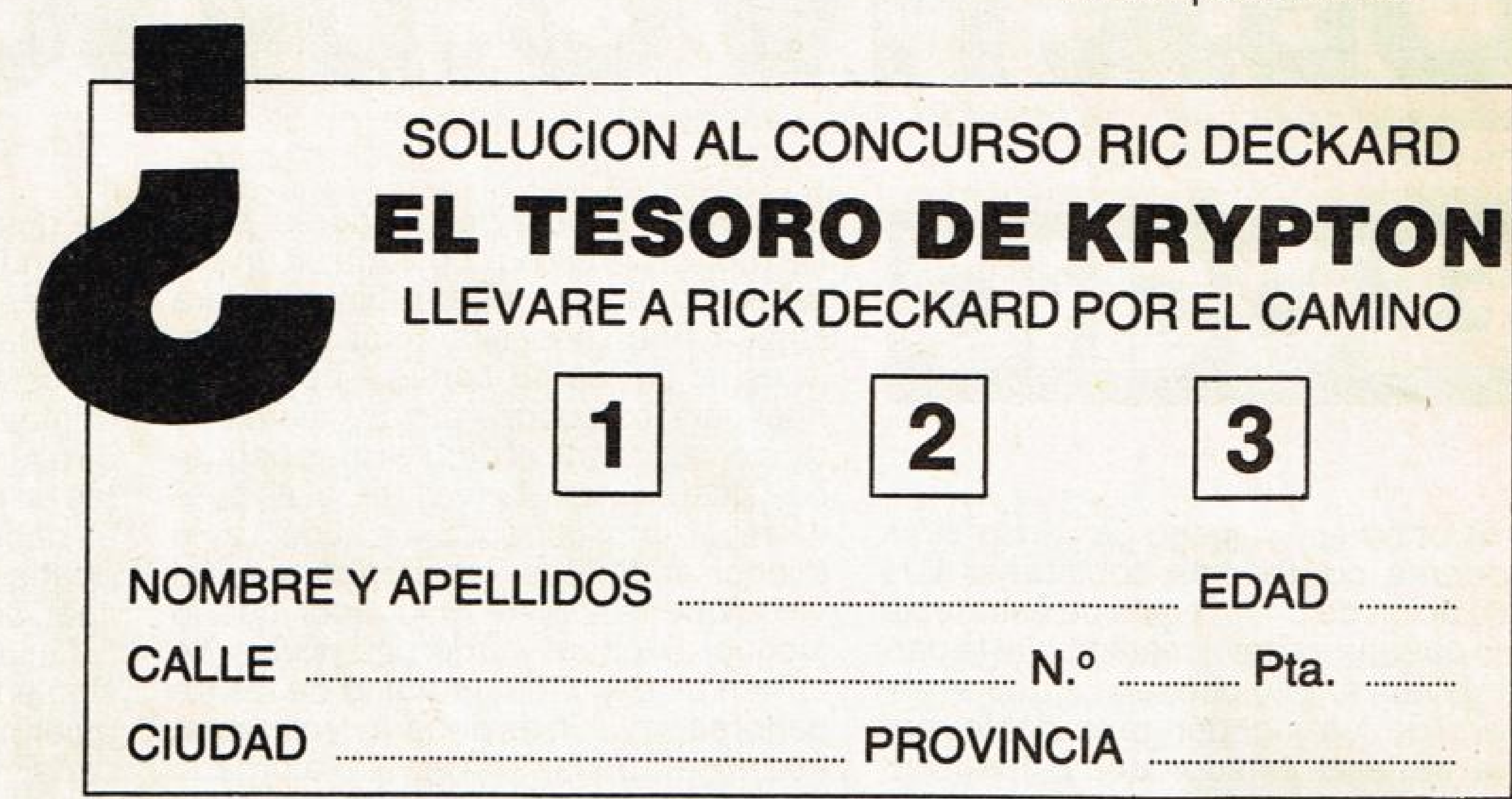
A pesar del gran poder destructivo de estos cohetes teledirigidos el campo de fuerza del rayo ultrasónico genera un campo magnético impenetrable. Por ello los cohetes resultan ineficaces.

LA FLOTA GALACTICA DE SIRIUS

Difícilmente el hipe-respacio puede ser un buen camino para lograr el objetivo deseado. Si habéis visto **La Guerra de las Galaxias,** recordaréis que el **Halcón Milenario,** o cualquier nave hipe-respacial, no puede penetrar en los campos magnéticos.

EL GRAN NUCLEO PROTOR X-20

Esta es la respuesta acertada, pues el acumulador de energía es capaz de neutralizar los efectos magnéticos de un campo de fuerza.



SOLUCION AL CONCURSO RIC DECKARD

EL TESORO DE KRYPTON

LLEVARE A RICK DECKARD POR EL CAMINO

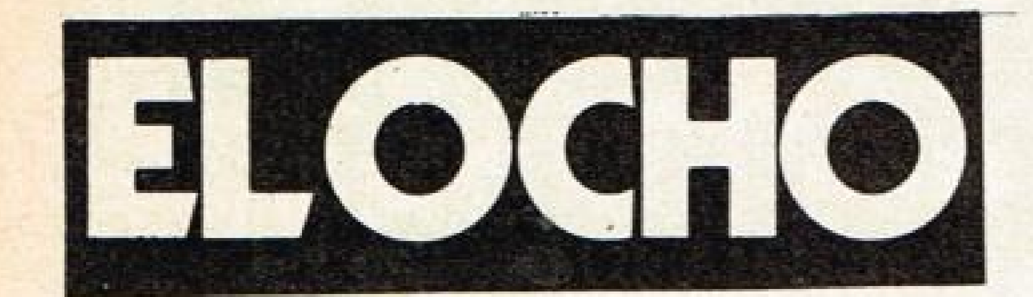
1 2 3

NOMBRE Y APELLIDOS .... EDAD ....

CALLE .... N.º .... Pta. ....

CIUDAD .... PROVINCIA ....

OBJETIVO: DESCARTE



EL OCHO

El **ocho** es un juego de cartas cuya moderna concepción contribuye a la utilización de unas reglas de estrategia que pueden variar a medida que la partida avanza. Ello obedece a que el objetivo de los jugadores es doble: por una parte el jugador **debe desprenderse del mayor número de cartas** y por otra **deberá hacer un número de bazas lo más próximo a ocho** o múltiplo de ocho.

ELEMENTOS

El **ocho** es un juego concebido para un número exacto de jugadores: seis. De modo que ello lo convierte en un pasatiempo idóneo para la familia. Para jugar al **ocho** necesitaremos una baraja española de 48 cartas –juegan los nueves y los ochos– cuyos valores de rango van desde el dos –la más pequeña– hasta el rey –la mayor–, el as puede tener un valor superior al del rey o inferior al del dos, ello dependerá del valor que le asigne el jugador que lo juegue. De aquí surge una norma de oro en el juego: cuando uno de los jugadores sirva un as deberá declarar en ese mismo instante si el valor otorgado es el alto o el bajo.

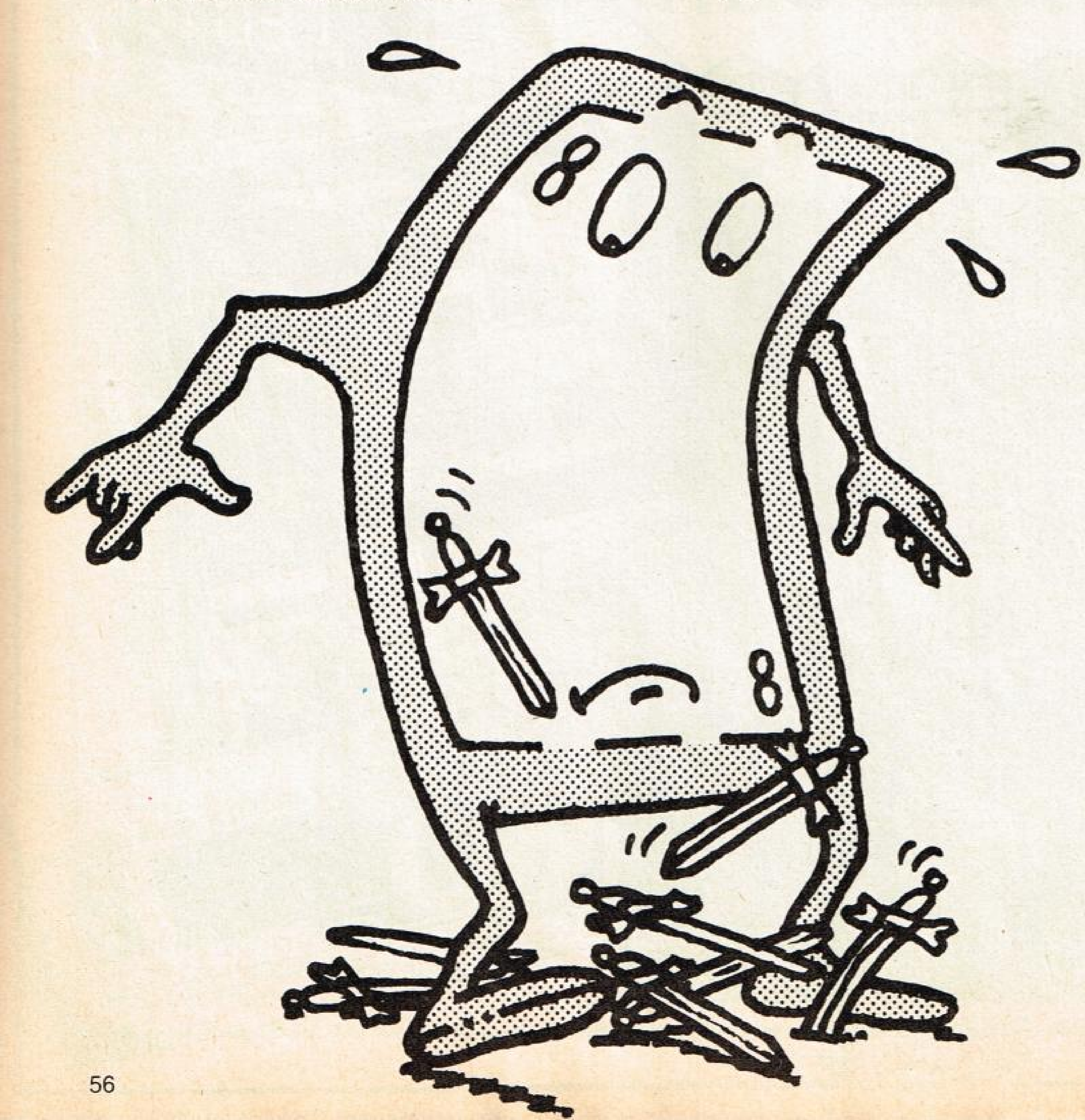
MECANICA

Por riguroso orden se reparten las cartas, de una en una, de modo que cada jugador tenga en la mano ocho cartas. El jugador sentado a la derecha de quien ha repartido inicia la partida jugando una carta. Es obligatorio seguir palo, si no puede seguirse el palo deberá necesariamente pasarse, pues en este juego no hay triunfo. Como ya hemos indicado uno de los objetivos es quedarse con el menor número de cartas en la mano, por lo tanto quien pase, es decir quien no pueda seguir palo, no puede deshacerse de ninguna carta, lo cual, de entrada es un inconveniente.

Quien ha ganado la baza, sale de la siguiente. Un jugador puede en cualquier momento si le interesa, no servir carta, es decir pasar aún incluso teniendo carta para servir. De modo que cada braza recogida puede estar compuesta por un número de cartas entre una y seis. Cuando un jugador decide pasar, deberá dejar frente a si una carta boca abajo, para indicar que ha pasado, una vez los seis jugadores hayan pasado o servido, los que pasaron podrán recoger la carta que han dejado boca abajo. La partida finaliza cuando un jugador se queda sin cartas en mano, o cuando todos los jugadores han pasado. Cuando esto se produce, se da por entendido que la ronda ha finalizado y se procede a anotar las puntuaciones. Téngase muy presente que una partida de ocho se juega a seis rondas, a fin de que por carteo o distribución todos los jugadores, en principio, hayan tenido la misma oportunidad de obtener buen juego.

ANOTACIONES

Como ya hemos indicado que en este juego se perseguían dos objetivos diferentes, se requerirán dos diferentes puntuaciones según los casos. **Primero:** Por carta jugada, cada jugador se anotará un punto. Para saber las cartas jugadas se restarán de ocho –estas son las cartas repartidas– las cartas que cada uno tiene en mano. **Segundo:** Aquí hay que contar las cartas ganadas en las bazas. Sin embargo hay que tener en cuenta que sólo cuentan los multiplos de ocho. Por ejemplo: una carta vale un punto, dos, dos, tres cartas valen tres puntos... así hasta ocho cartas que valen ocho puntos. Rebasando este número, si son más, hay que descontar ocho puntos es decir doce cartas valen cuatro puntos, trece cartas valen cinco y así sucesivamente hasta llegar a dieciséis, número a partir del cual tendremos que



restar de nuevo y así sucesivamente con todos los múltiplos. De ello se deduce que el máximo de puntuación a obtener en las bazas será siempre como máximo ocho.

RESULTADO FINAL

El resultado final de cada ronda es de 64 puntos que se obtienen multiplicando el máximo de las cartas jugadas –que es de ocho– por el máximo de las cartas obtenidas por bazas del segundo resultado. Si durante una ronda un jugador no llega a descartarse de ninguna carta, o no logra obtener ninguna baza su puntuación es de cero ya que al multiplicar cualquier número por cero el resultado es de cero. Por ello tal como advertimos al principio el juego requiere de una doble visión y de una planeada estrategia que como puede verse resulta muy variada.



Es un juego ideal para grupos reducidos, pues en él pueden tomar parte de dos jugadores hasta cinco. Su objetivo básico estriba en quedarse sin cartas en la mano cuanto antes según se expondrá.

ELEMENTOS

Para jugar a la **sota** se requiere una baraja española completa, es decir con los ochos y los nueves, de modo que estén en juego 48 cartas. El valor de las mismas es el siguiente: las sotas valen cuarenta puntos, los ases veinte, caballos y reyes valen diez puntos y el resto de las cartas su valor numérico. Como se juegan las rondas necesarias hasta que el hipotético ganador alcance 200 puntos, será conveniente proveerse de papel y lápiz.

MECANICA

El jugador que da las cartas reparte seis a cada uno de los demás jugadores, dejando las restantes del mazo boca abajo en el centro de la mesa. El jugador situado a su derecha colocará una carta, la que el elija, boca arriba, anunciando el palo y el valor. Por ejemplo el tres de bastos, el siguiente jugador podrá colocar encima de esta carta o bien un tres o bien cualquier carta de bastos de las que tenga en mano. En caso de que no pudiese colocarla deberá robar del mazo otra carta que no podrá jugar hasta la mano siguiente. Y así sucesivamente irán jugando sus cartas los restantes jugadores obligándose siempre a seguir o palo, o número de la última carta colocada sobre la mesa, hasta que un jugador se quede en su casilla los puntos de las cartas en mano del resto de los jugadores.

LA COSA SE COMPLICA

El juego tal como hemos explicado podría resultar un tanto insulso y sin defensa, pero el reglamento prevee dos variantes que lo convierten en un juego realmente apasionante. **Primera:** Las sotas pueden jugarse como auténticos comodines. Es decir si un jugador no puede seguir palo o número podrá colocar encima del montón una sota y entonces tiene el derecho a anunciar el palo que más le convenga. Supongamos que encima del mazo hubiese un seis de oros; el jugador estaría obligado a poner encima o un seis, o un oro, y en caso de no tenerlo podría jugar una sota eligiendo el palo que quiera y no el de la sota. Por ejemplo puede colocar una sota de espadas y cantar bastos. **Segundo:** La jugada de ases o **ronda de ases,** cuando un jugador coloca un as sobre el montón, el resto de los jugadores está obligado a jugar ases hasta que aparezcan todos los ases de la baraja. En caso de que un jugador no pueda colocar ningún as deberá robar dos cartas.

NORMAS ACCESORIAS

Como habréis observado, con una **ronda de ases** en marcha es muy fácil que se acaben las cartas del mazo. Pues bien, en caso de que esto ocurra deberá darse la vuelta al mazo de cartas ya jugadas. Por último hay que tener presente una norma muy importante: **cuando a un jugador le quede solamente una carta en la mano, está obligado a anunciarlo.** En caso contrario, como penalización, deberá coger otra carta del mazo de las no jugadas. Para avisar que sólo queda una carta en mano, en el momento de depositar la penúltima el jugador deberá decir simplemente **carta.**

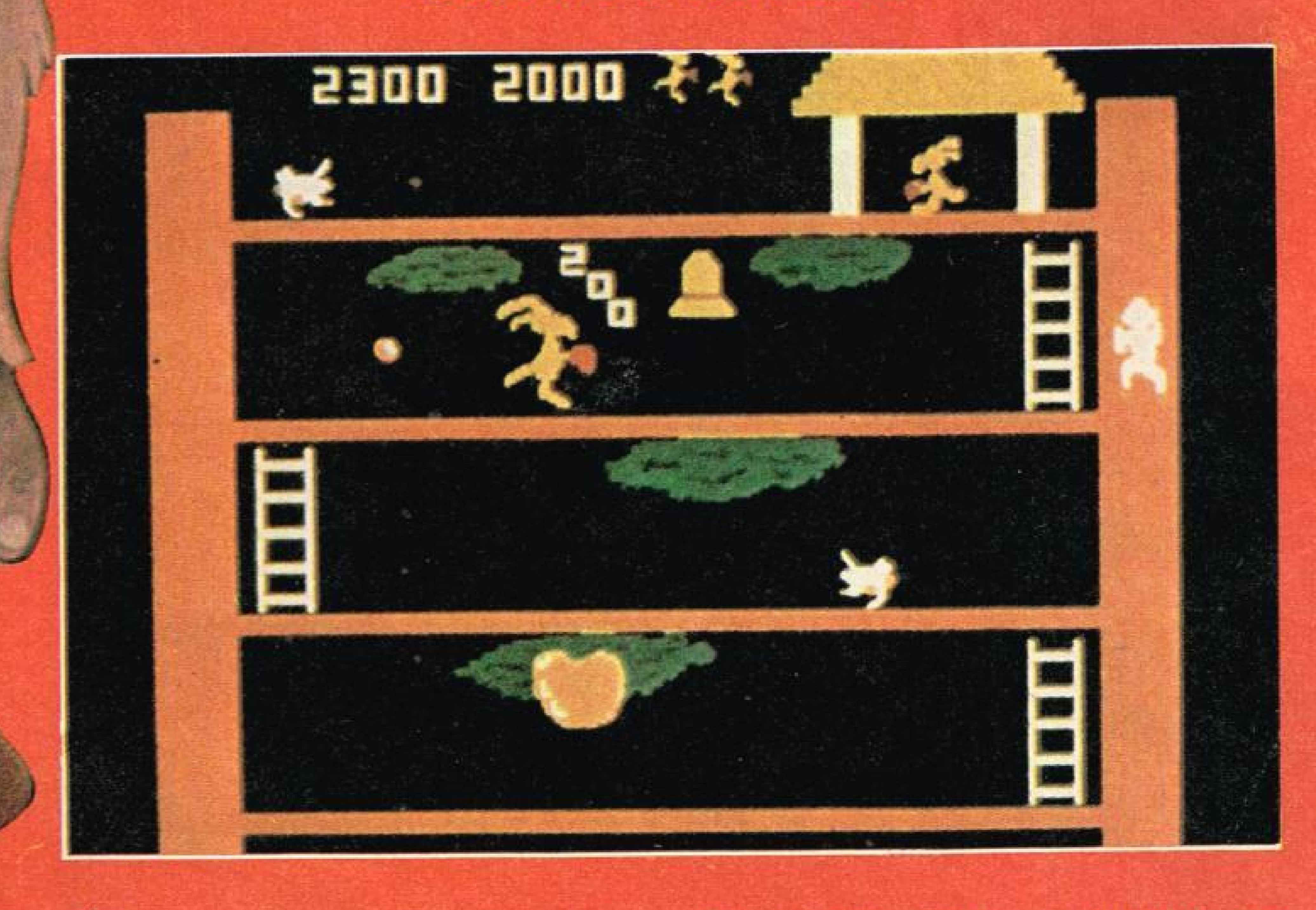




KANGAROO

a puñetazos con los monos

Kangaroo, que es un gran boxeador tiene que vérselas con unos monos terriblemente malvados, que le han raptado a su cangurito. Nuestra misión es ayudarle a rescatar a su bebé.



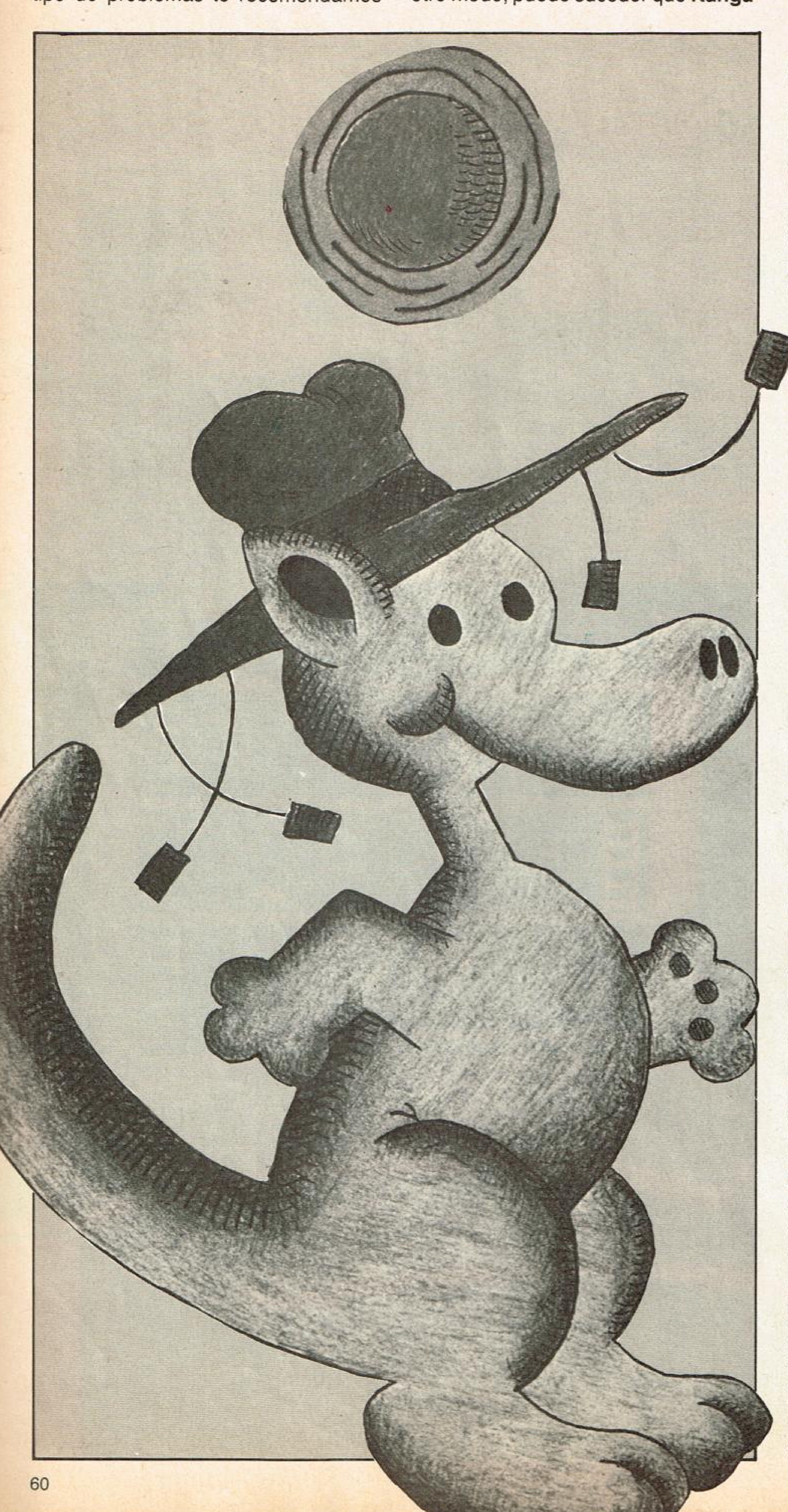
Para hacernos una composición de lugar «**Kangaroo**» es un juego comprimido en cuatro pantallas, cada una de las cuales es una estructura de multiniveles. En ellos nuestra amiga se mueve en medio de una jungla en la que existen valiosos frutos, pero también monos asesinos que tiran manzanas y corazones maléficos con los que pueden liquidar a nuestro personaje.

CONTROL DE MOVIMIENTOS

Tu papel es ayudar a **Kangaroo** controlando sus movimientos. Esto se logra manipulando un **joystick** con tres funciones principales y pulsando un botón, con el que podrá extender los brazos y dejar fuera de combate al enemigo que se le enfrente.

Para dirigir a **Kangaroo** hacia derecha o izquierda tienes que mover el mando en esas direcciones. Para que se encoja o esquive algún objeto lanzado por los monos, debes mover el mando hacia abajo. Para un salto normal, has de empujar el mando hacia arriba, y si quieres que dé un salto gigante, mueve el mando en un ángulo de 45º hacia el lado que desees hacerlo saltar. Como ves, controlar los movimientos de **Kangaroo** es muy fácil, pero tienes que tener mucho cuidado,

porque el mando suele ser muy sensible y causarte problemas a la más mínima equivocación. Para evitar este tipo de problemas te recomendamos que mantengas el **joystick** apretado hacia abajo, salvo en el momento en que realices la operación de salto. De otro modo, puede suceder que **Kangaroo** salte varias veces y reciba el impacto de alguna manzana, con lo cual tendrías que decirle adiós muy pronto.



ESTRATEGIA

Pantalla 1: Aquí no tienes que desaprovechar ningún fruto, para lo cual tienes que darte tiempo suficiente para saltar o hacer un supersalto, pues los puntos son muy importantes.

Es muy conveniente que emplees el supersalto, salvo en el caso en el que el fruto esté por encima de una escalera. Ten en cuenta que si pretender llegar justo debajo del fruto para saltar, pierdes segundos y también puntos, ya que estos bajan a medida que pasa el tiempo.

A modo de advertencias te decimos que no recojas ningún fruto si un Mono está a punto de tirar una manzana, porque puede suceder que cuando nuestro héroe aterrice ponga sus patas sobre la maldita manzana y... RIP.

Cuando un **Mono** se te cruza en el camino haz que **Kangaroo** lo noquee inmediatamente y que sin pérdida de tiempo suba la escalera próxima. Las manzanas arrojadas por los Monos tienen que ser esquivadas o saltadas por encima, según la altura a las que se encuentren. También puedes noquearlas, pero haz esto cuando ya domines el juego.

En esta primera pantalla es más importante recoger la fruta y noquear a los Monos, que hacerse con los puntos de Premio, ya que hay un truco para aumentar el valor de los frutos. Este consiste en intentar llegar a la Campana, tocarla y volverse a recoger más fruta.

Después de obtener 100 puntos, por algún fruto, toca la **Campana** y vuelve a recoger un **Tomate** que vale 200. Toca otra vez la **Campana,** vuelve, recoge las cerezas, tócala de nuevo y vuelve a recoger una **Piña**. En este momento la **Campana** desaparece y habrás hecho 1.500 puntos sin mayor esfuerzo. Si a estos le añades los que ganas por la subida, comprobarás que has ganados más puntos que si hubieses recogido el Premio.

También te suma puntos si noqueas los **Corazones de Manzanas.** Estos no son difíciles de golpear, pero tienes que calcular la distancia correcta y disparar los puños de **Kangaroo** en el momento justo. Si uno de estos **Corazones** toca a nuestra amiga,no cuenta el cuento. De modo que siempre hay que estar muy atentos para esquivar las **Manzanas** o golpearlas.

Cuando subas la escalera final para rescatar al **Baby'Roo,** tienes que estar prevenido por si se le aparece sorpresivamente un **Corazón de Manzana.** Al principio de la escalera vigila a los **Monos** de los laterales, y súbete por la escalera cuando el bebé esté en la parte derecha de su jaula.

Pantalla 2: También aquí el jugador tiene que llegar a la parte superior de la

pantalla para rescatar a **Baby.** El recorrido aquí es muy peligroso y **Kangaroo** puede caer en trampas puestas en el camino. Lo más recomendable es concentrarse en noquear a los **Monos** y llegar a la cima antes que tocar la **Campana,** moviéndose de un lado a otro, de arriba hacia abajo, recogiendo fruta.

Para salvar las brechas mortales, tienes que utilizar el supersalto, pero calculando exactamente la distancia, porque de lo contrario puedes precipitar a **Kangaroo** al vacío. Para conseguirlo haz que las puntas de los pies de **Kangaroo** queden sobre el borde de la brecha –pero no demasiado– y entonces mueve el joystick en el supersalto.

Pantalla 3: La originalidad de esta pantalla es la columna de **Monos,** es decir, que están colocados como si fuesen una estatua. Para noquearlos hay que hacerlo de uno en uno, de modo que vayan bajando y al final la jaula que encierra a **Baby'Roo** llegue a nivel del suelo. Para liquidar a un **Mono** de la columna necesitas varios golpes, que debes dar mientras esquivas y saltas las **Manzanas** y **Corazones de Manzanas** que caen.

En esta pantalla no hagas caso de las frutas y dedícate a noquear a los **Monos.** Si lo haces bien puedes voltear a dos al mismo tiempo. Para ello debes de tirarlo en el mismo momento en que se acerca el **Mono** siguiente, de modo que al caer lo arrastre. Pero si quieres hacerlo muy rápidamente puedes hacer lo siguiente, sólo necesitas un poco de práctica. La técnica consiste en dejar el mando y apretar los botones de noqueo rápidamente y sin parar. En cuanto veas una **Manzana** que se te viene encima coge el mando y esquívala. Después continúa, sabiendo que siempre mantendrás una ventaja mientras noquees al enemigo. Cuando te quede un **Mono**, pasa de él, y da un supersalto para subir a la plataforma y salvar al cangurito.

Pantalla 4: Aquí tenemos un nivel de dificultad dos, lo que quiere decir que se repiten las pantallas anteriores para mayor velocidad. Otra vez tienes que subir escaleras para llegar a la cima, pero esta vez tienes que tener en cuenta que los **Monos** no sólo bajan, sino que también suben por las escaleras. También tienes que subir muy rápido, porque los simios malditos te tiran **Manzanas** desde todos lados y es muy difícil esquivarlas si estás en la escalera.

En esta pantalla, lo más importante es sobrevivir y no hacer puntos, de modo que si encuentras la fruta en tu camino la coges, pero no te salgas de él para hacerlo.

ADVERTENCIA

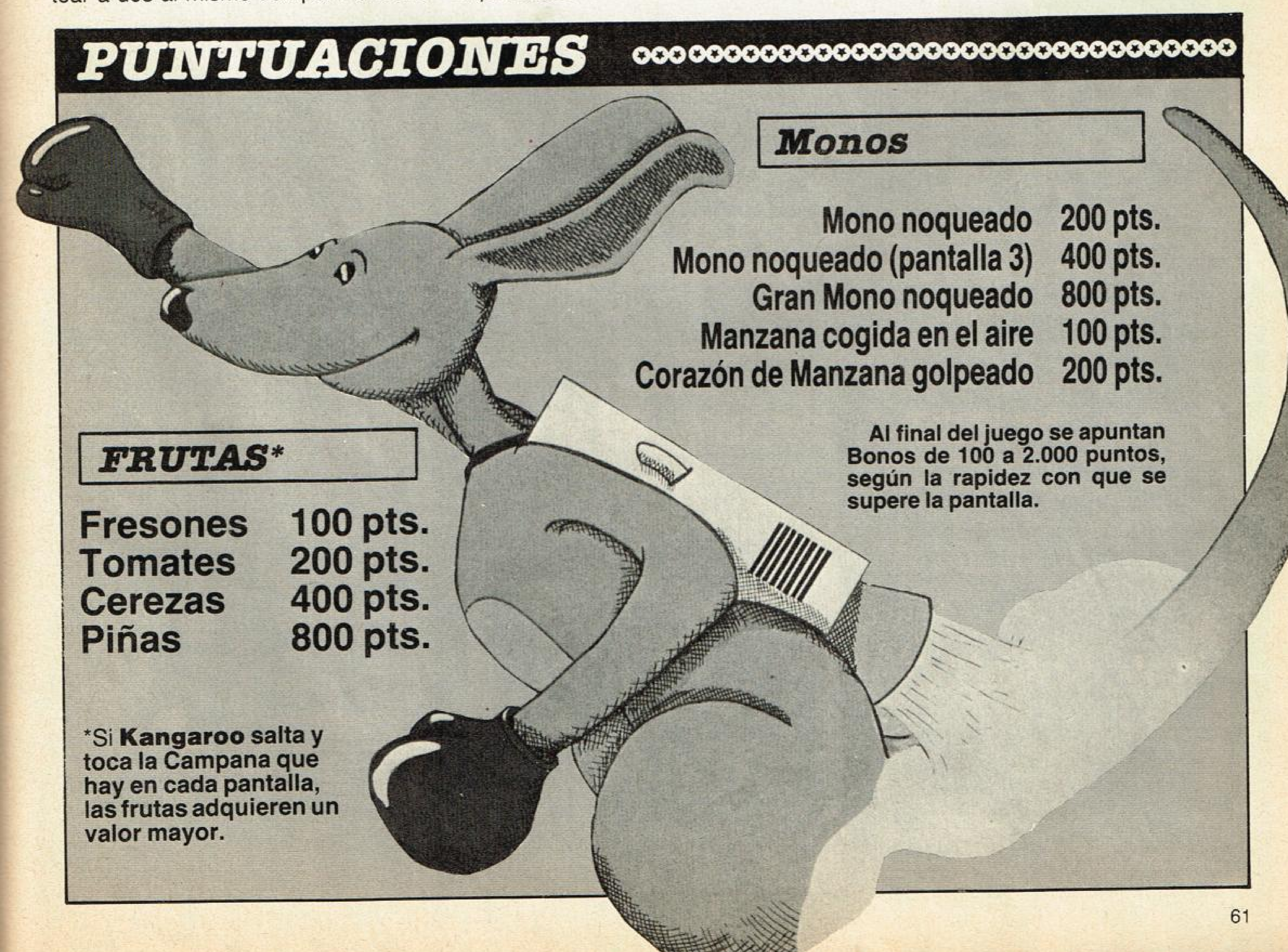
En las cuatro pantallas es muy importante mantenerse a una distancia prudencial de los **Monos** que se preparan para arrojar **Manzanas.** Si **Kangaroo** se halla a su lado, el jugador no tiene tiempo de fijarse si la **Manzana** es tirada a un nivel medio o bajo. Por esto conviene estar a suficiente distancia para poder tomar una determinación.

Cuando te prepares para esquivar una **Manzana** no te adelantes, pues si te agachas antes de tiempo, puede que des con la manzana que cae en ese momento, salvo que te encuentres a una distancia tal que te dé tiempo a efectuar un salto.

Tampoco pierdas mucho tiempo, porque los **Monos** aprovecharán para llamar al gorila mayor, que tiene guantes de boxeo y sus brazos son muy largos. Para neutralizarlo ponte fuera de su distancia y cuando te haya lanzado el guantazo, acércate y noquéalo. Si lo liquidas no volverá a aparecer. Los golpes de este **Gran Mono,** no hacen mucho daño.

En síntesis este es un juego divertido, pero que requiere sus truquillos para sortear el acoso de los endiablados monos que no dejan que mamá **Kangaroo** salve a su hijito.

PUNTUACIONES



Monos

Mono noqueado	200 pts.
Mono noqueado (pantalla 3)	400 pts.
Gran Mono noqueado	800 pts.
Manzana cogida en el aire	100 pts.
Corazón de Manzana golpeado	200 pts.

Al final del juego se apuntan Bonos de 100 a 2.000 puntos, según la rapidez con que se supere la pantalla.

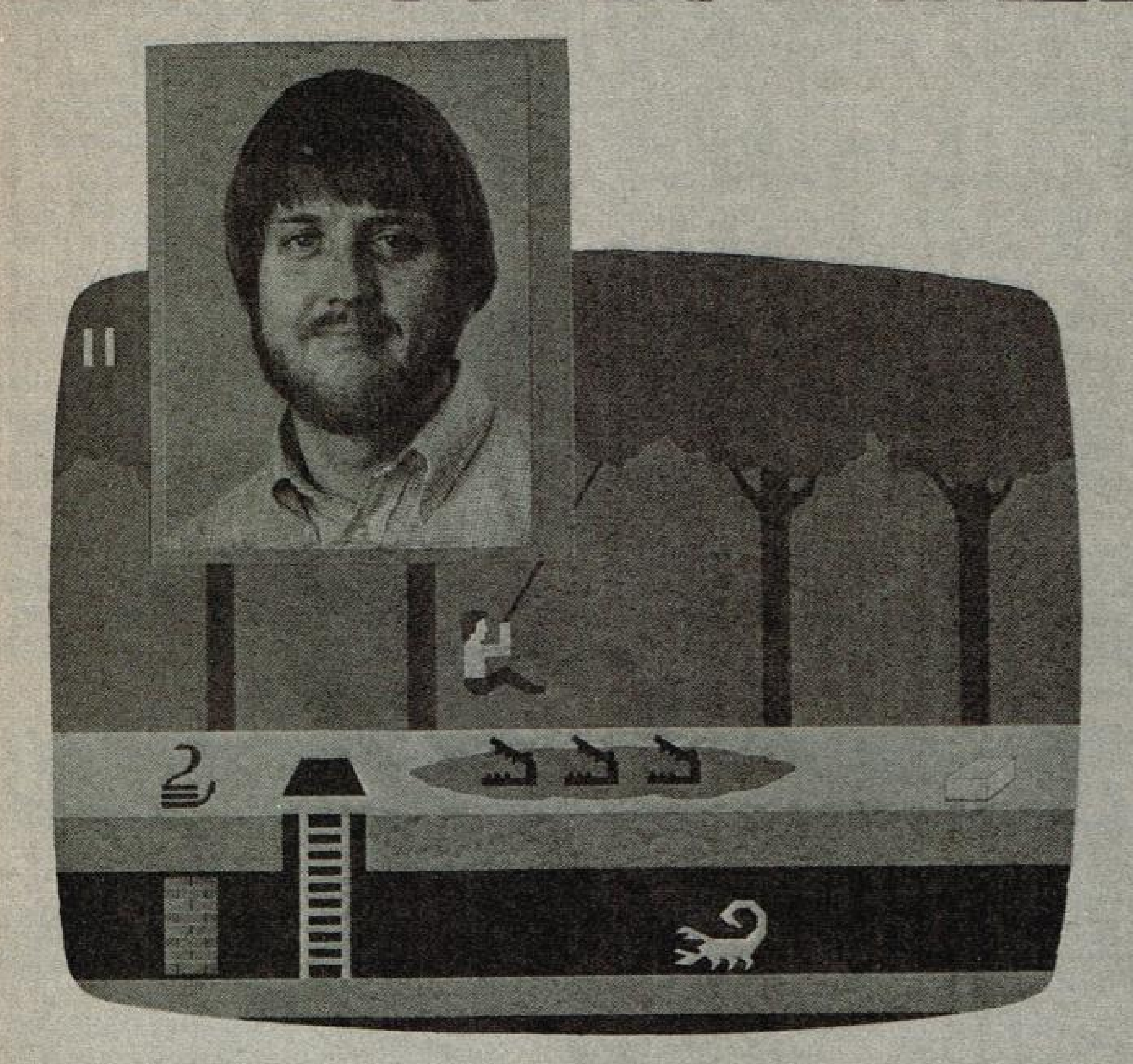
FRUTAS*

Fresones	100 pts.
Tomates	200 pts.
Cerezas	400 pts.
Piñas	800 pts.

*Si **Kangaroo salta y toca la Campana que hay en cada pantalla, las frutas adquieren un valor mayor.**

DAVID CRANE

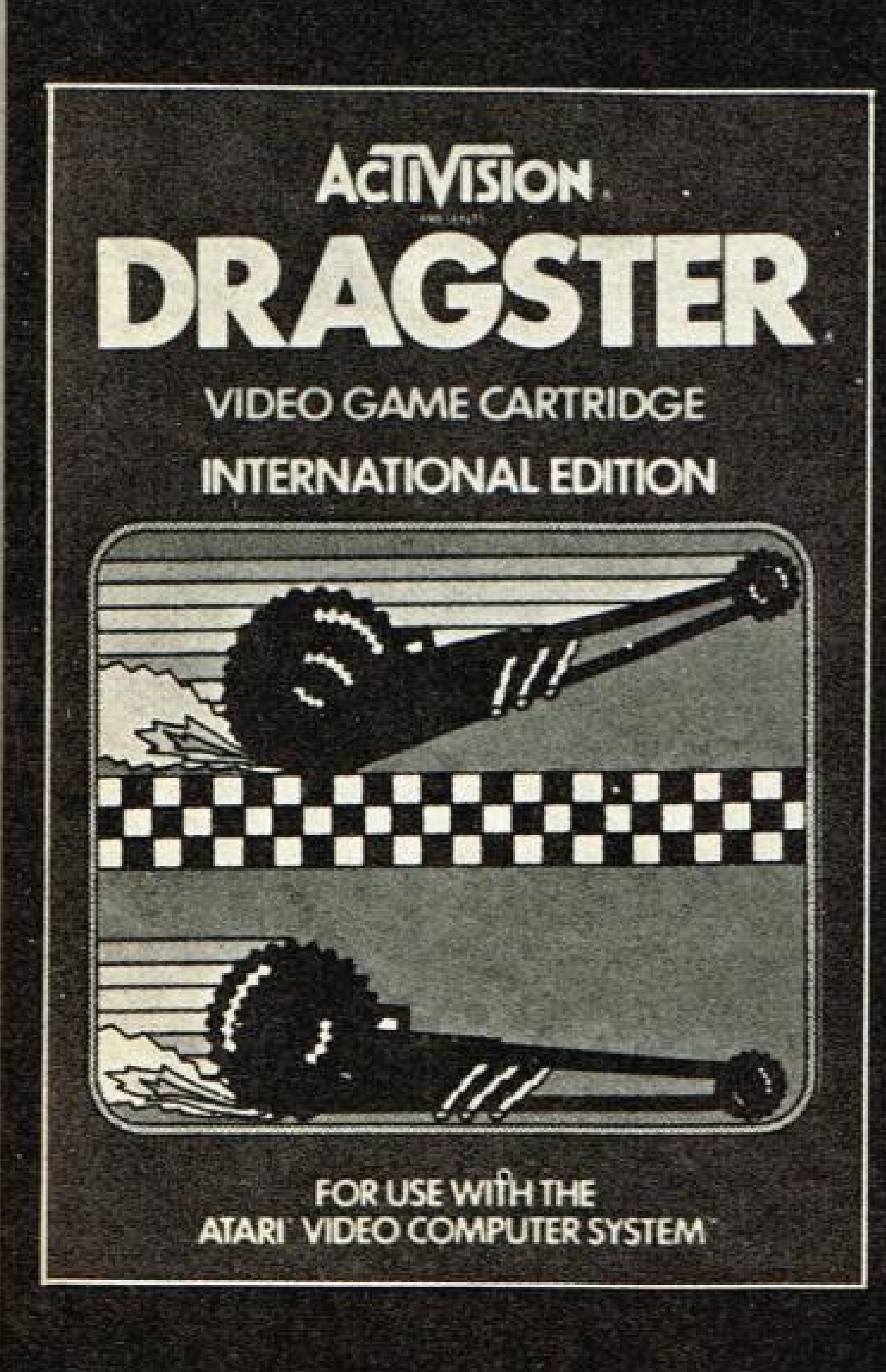
EL PAPA DE PITFALL

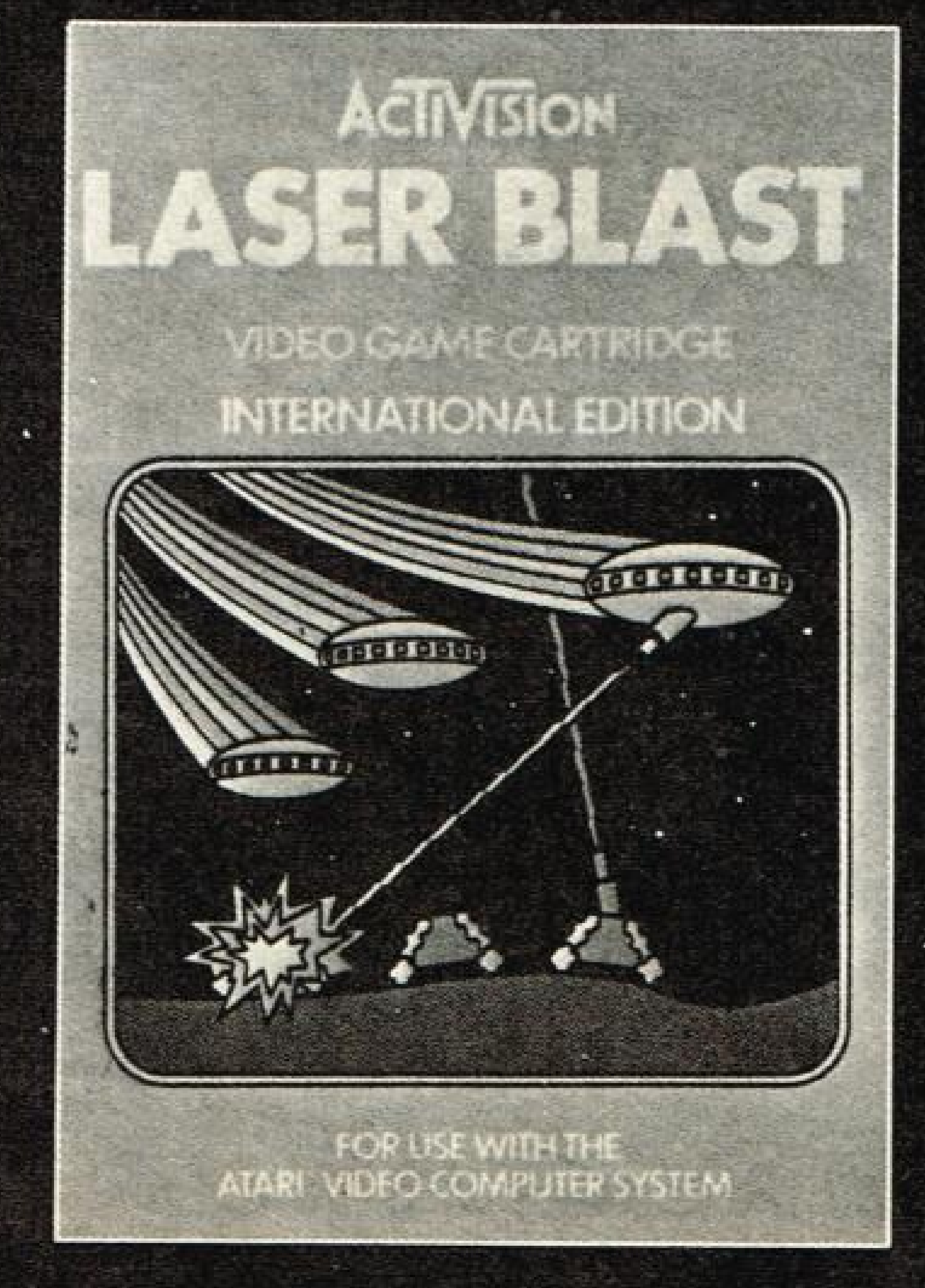


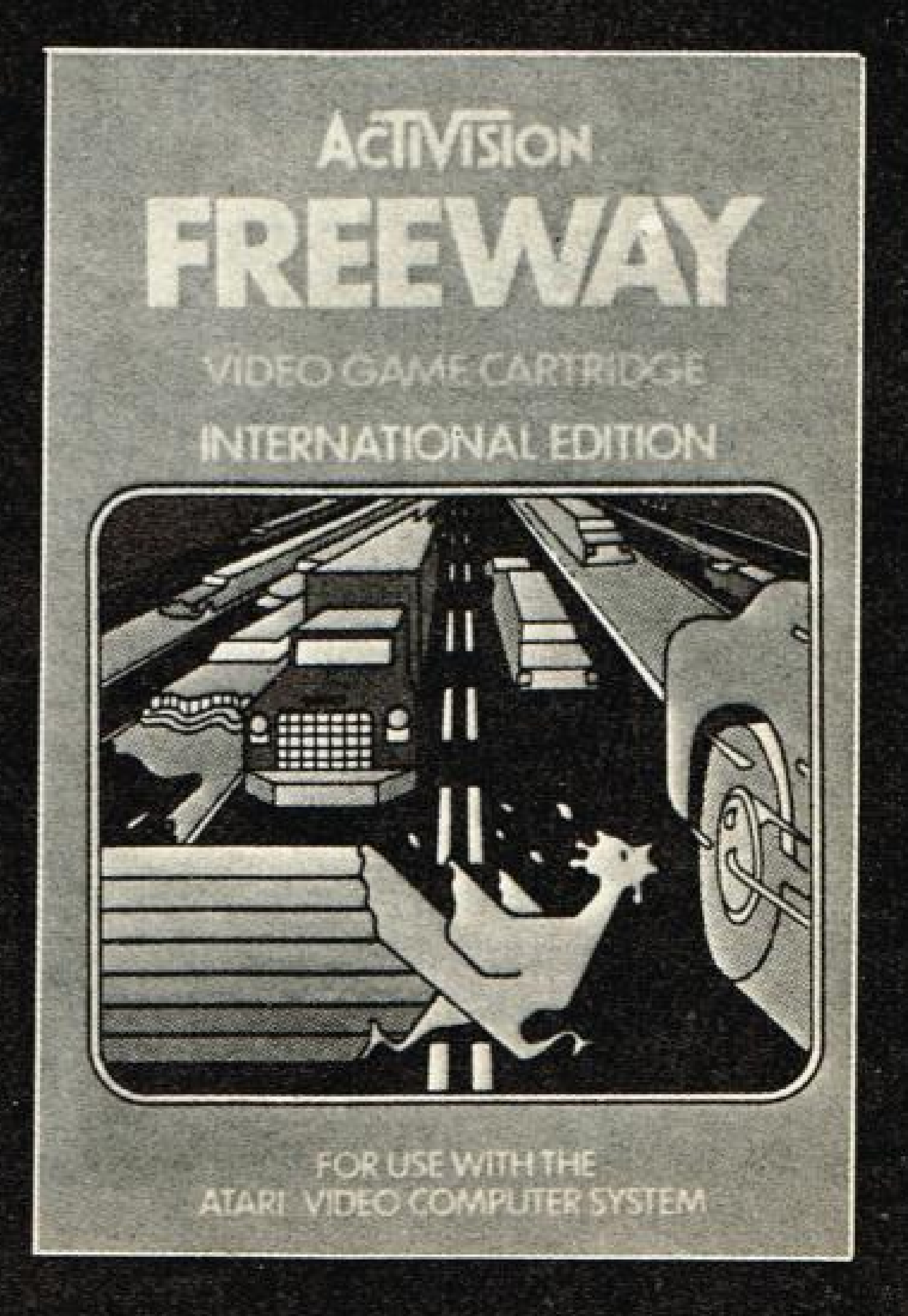
Fundada hace cuatro años, Activisión debe su éxito sin precedentes a personas como David Crane, un gigantón de cerca de dos metros que ha alcanzado la treintena, pero que ya cuenta en su haber con la paternidad de videojuegos como Pitfall, un auténtico récord de ventas en el ranking de ventas mundial.

A inicios de los ochenta Activisión tuvo sus primeros éxitos en el campo de los videojuegos con cartuchos como **Dragster** y **Fishing Derby.** Desde entonces nadie ha podido detener su escalada hacia el éxito que ha logrado situarles entre los grandes de la industria del entretenimiento. Uno de los mayores aciertos de esta empresa ha sido el saber rodearse de genios como David Crane, padre del célebre **Pitfall.**

David comenzó a interesarse en los videojuegos a partir de aquellas antiguas máquinas de millón, pero según confiesa «pronto me di cuenta que gracias a la electrónica y la informática aquellos sencillos juegos podían mejorarse infinitamente». De modo que hace unos ochos años comenzó a programar sus propios juegos en un intento por forjarse un porvenir dentro de aquella nueva y no menos floreciente







industria del entretenimiento.

Desde entonces David Crane ha producido infinidad de videojuegos para la firma Activisión consiguiendo ser considerado como uno de los diseñadores de incuestionable reputación dentro del ramo. Pero el reconocimiento a nivel popular le ha llegado este año cuando **Pitfall,** ha sido elegido el mejor videojuego de 1984 en los Estados Unidos. A partir de ese momento se puede afirmar que David Crane se ha convertido en una auténtica superestrella de los videojuegos.

«El secreto de un buen videojuego –afirma David– es poder combinar gráficos lo más realistas que sea posible y que pueda ser utilizado inmediatamente, ello se consigue utilizando la máquina a plena capacidad. Al diseñar un juego, de entrada, se plantean dos opciones. Por una parte puedes optar por los juegos deportivos, o los juegos de fantasía. En los primeros, al existir reglas fijas para cada deporte, la misión del diseñador, podríamos decir, resulta muy limitada. Los segundos son mucho más interesantes, desde el punto de vista del diseñador, ya que eres tú quien has de introducir e inventar las reglas del juego».

Hace algún tiempo David comenzó a trabajar en el **Decathlon.** La primera prueba eran los 100 metros lisos, de modo que comenzó por programar un hombrecillo que corría de izquierda a derecha de la pantalla. La pantalla se desplazaba a la derecha mostrando una nueva pantalla y así hasta llegar a la meta. Pero desgraciadamente al principio el **Decathlon** tuvo que ser archivado ya que David no disponía de la suficiente memoria para programar las nueve siguientes pruebas de que consta el juego. Sin embargo convirtiendo la idea en un juego de fantasía, decidió comenzar por el principio del **Decathlon** –el hombrecillo corriendo por la pantalla– y concibió la idea del **Pitfall.**

«Al principio –nos dice David– no sabía exactamente qué es lo que iba a conseguir, pero comencé a añadir objetos, cosas que se me iban ocurriendo como fosas, lianas, escaleras que conducían a las fosas y algún que otro escorpión, hasta que se me acabó la memoria. **Pifall** resultó complejo de diseñar ya que intenté añadir un nivel de complejidad a cada paso».

Tras concluir el programa de **Pitfall,** David encontró la manera de adaptar el programa a la medida de los cartuchos de Activisión y también completar el **Decathlon** –el videojuego olímpico que consta de diez pruebas.

«La forma de trabajar de Activisión resultó idónea para mí. Muchas empresas emplean un grupo de programadores para que trabajen en un juego, Activisión por el contrario utiliza un sólo programador que es el responsable del programa desde el concepto inicial hasta que el producto ha sido terminado».

En esta atmósfera creativa –el programador tiene a su cargo de cinco a seis ayudantes– hay un reconocimiento y revisión instantánea de las cualidades del juego, lo que ayuda a su mejora.

El tiempo de programación para cada videojuego oscila entre seis meses y un año, dependiendo de su complejidad. David nos dice que para programar **Pitfall** necesito de 500 a 700 horas un período de seis meses, sin embargo **Decathlon** lo tuvo ocupado durante un año.

«Al principio trabajábamos comenzando a dibujar caracteres y objetos en papel cuadriculado de gráficos, coloreando cada cuadro. Después hacíamos la reconversión al código de la máquina. Si el resultado no era el apetecido teníamos que volver a los gráficos. Una pérdida enorme de tiempo».

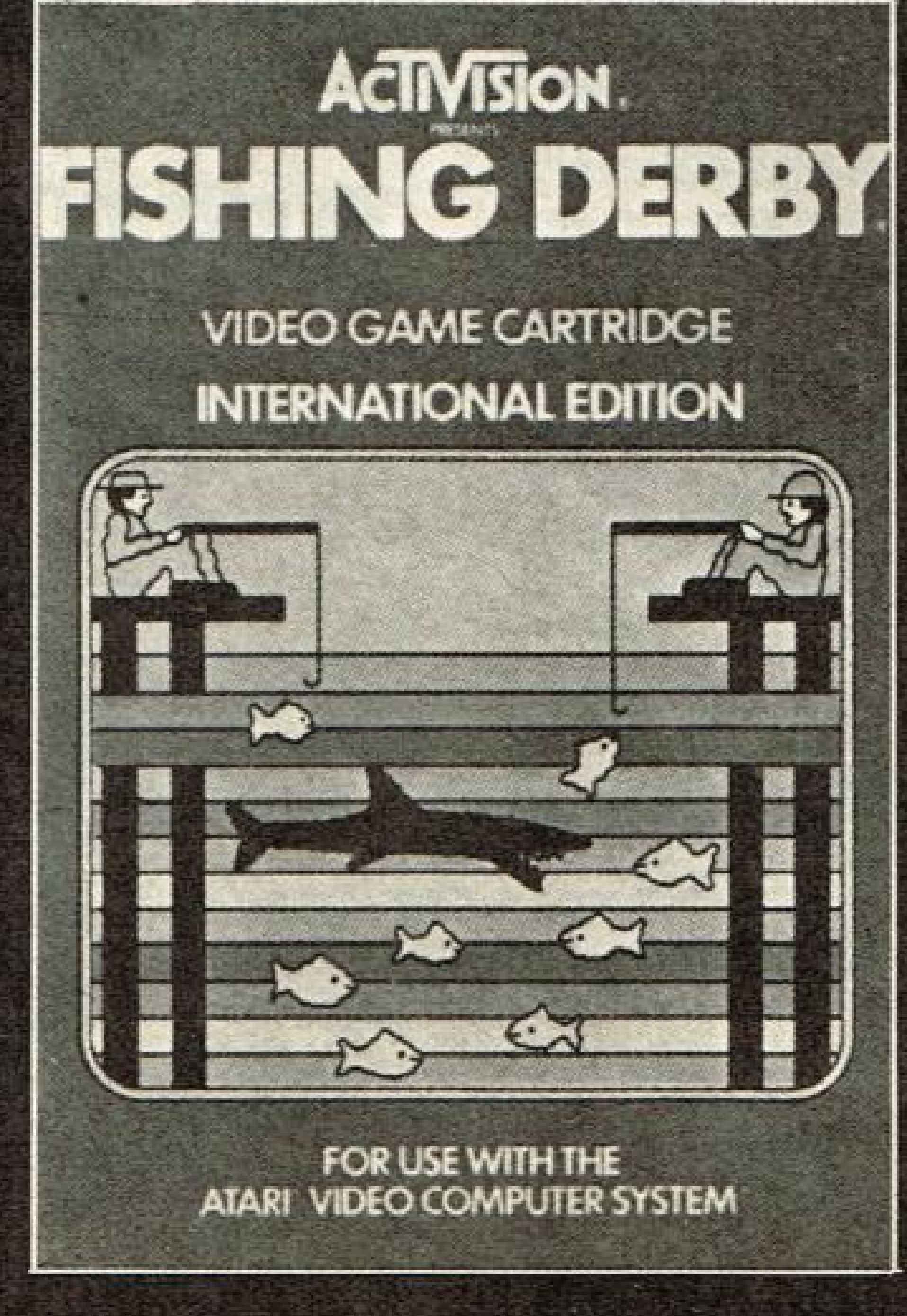
Para evitarlo, David ingenió un artefacto que permite que los programadores dibujen directamente en una pantalla cuatro veces mayor que la de un televisor doméstico. Cuando el programador está satisfecho del resultado obtenido, el producto final es convertido automáticamente en el código de la máquina y almacenado en la memoria. Ello permite un ahorro de tiempo nada menos que del 80%. Todo un récord.

Una de las claves de éxito de los programadores se basa en tres factores: tamaño del programa, tiempo de ejecución y la capacidad de la memoria. «Cuando programas –advierte David– has de tener presente, pero que muy presente estos tres factores». Por ejemplo, si el programador necesita más memoria, o si el tamaño del programa y el tiempo de ejecución deben ser recortados.

Hace poco tiempo que Activisión ha entrado en el dominio de los microordenadores. En este sentido ya ha concebido dos videojuegos **River Raid** y **Kaboom** destinados al Atari 400/800. Para David «Ese es el camino lógico. Hace cuatro años el plan era que nuestro nombre fuera sinónimo de calidad y diversión, ahora, ya afianzados, sabemos que podemos ofrecer a los usuarios de ordenadores domésticos programas de juegos de alta calidad».

A pesar de esta afirmación, David se niega a dar detalles de lo que está preparando, sin embargo nos muestra con orgullo su nuevo coche deportivo, en sus placas de matrícula se lee simplemente PITFALL. ¿Hay algo más que añadir?





OTROS «HIJOS» DE DAVID

DRAGSTER, el primer juego diseñado para Activision. Se trata de una rapidísima carrera de automóviles antiguos.

LASER BLAST, un juego que recuerda la Space Invader, pero que tiene el sello personal de David Crane.

FREEWAY, divertido y apasionante. Una gallina cruza una autopista muy transitada.

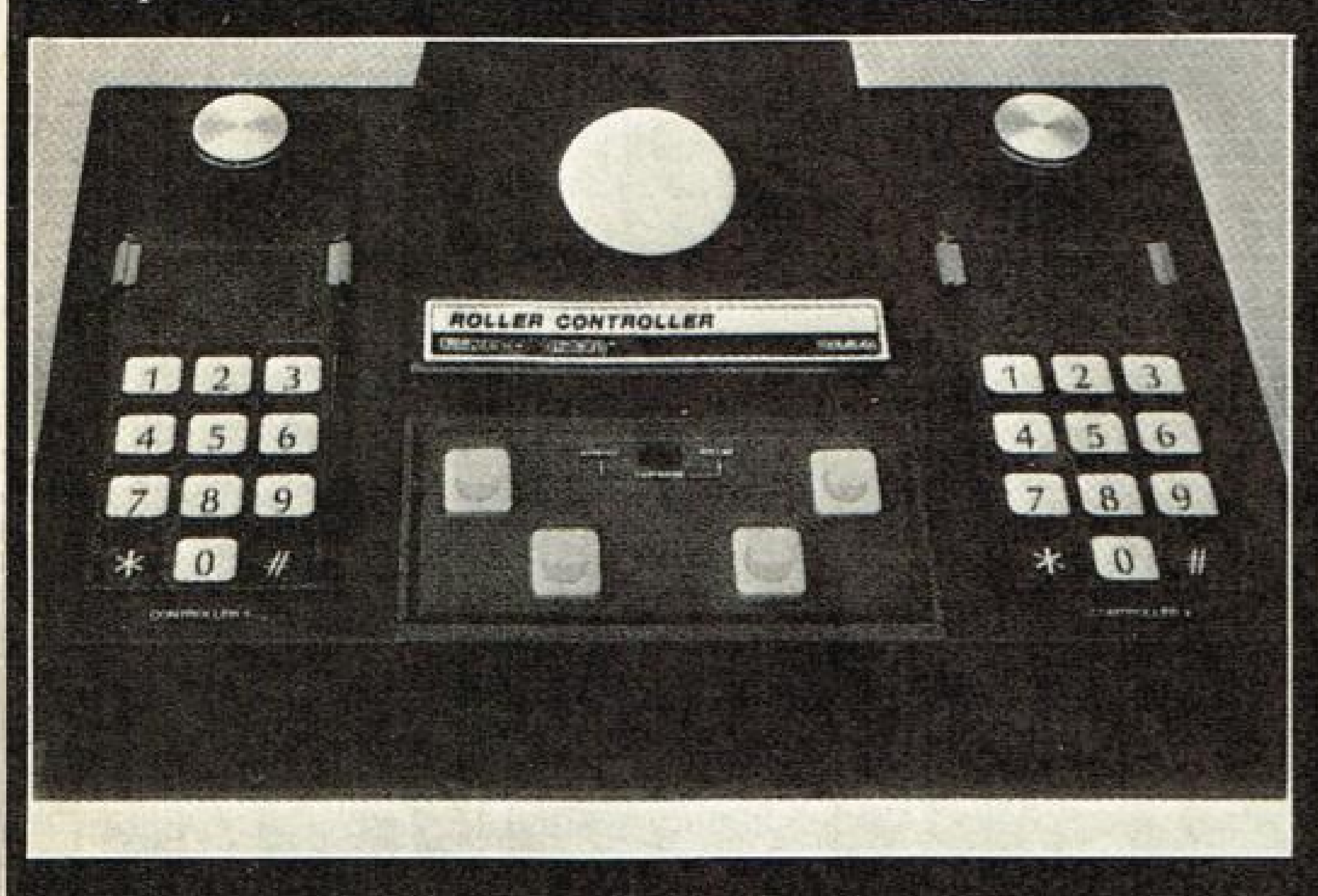
GRAN PRIX, una espectacular carrera de Fórmula 1 en la que hay que demostrar la pericia de conductor.

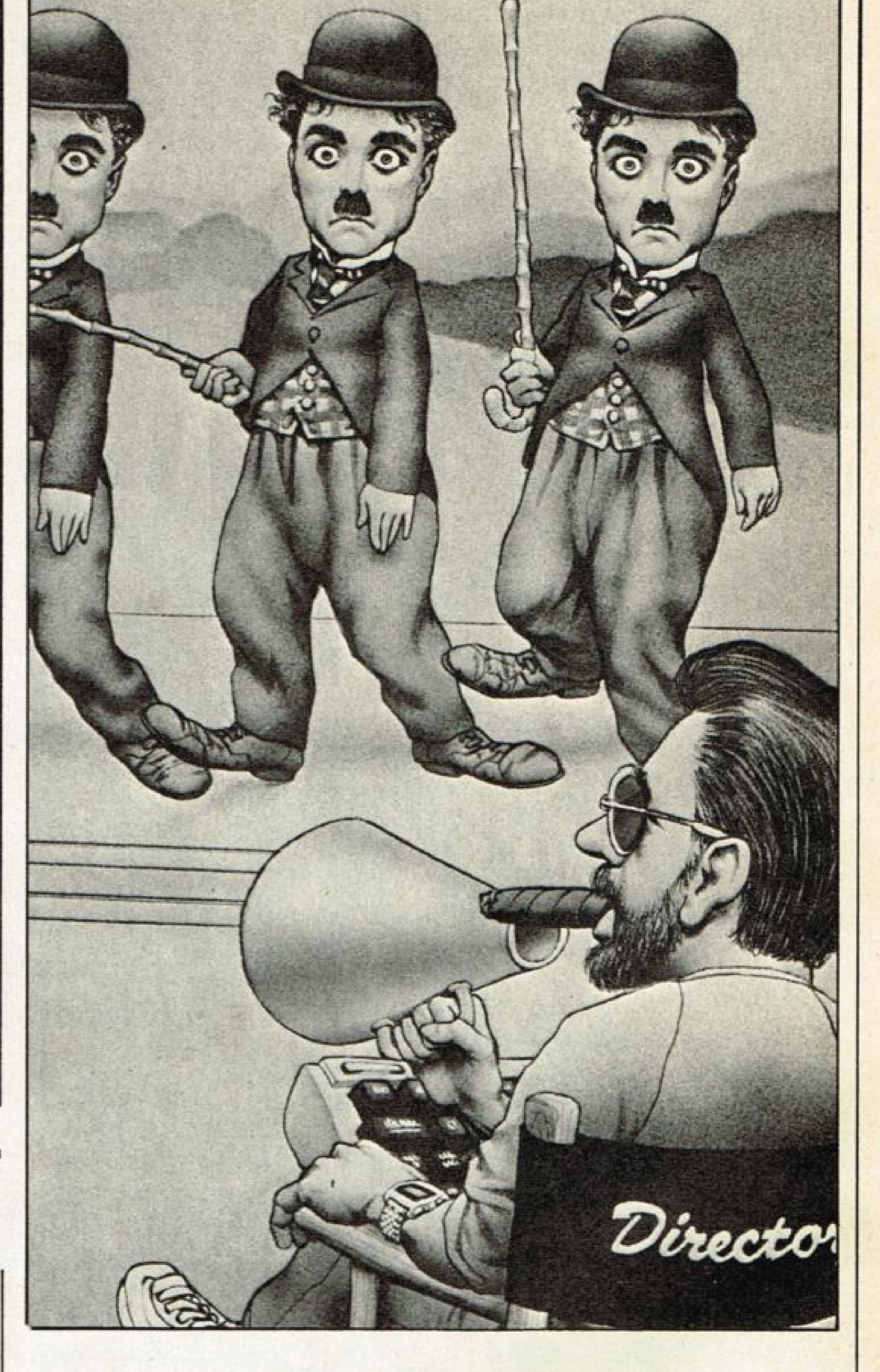
FISHING DERBY, un día de pesca puede ser apacible, siempre y cuando no haya un tiburón que te quite la pesca.



UN NUEVO MODULO DE EXPANSION

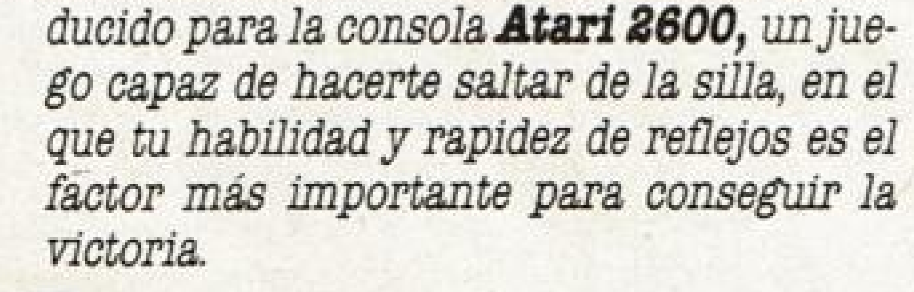
*Producido por **CBS Coleco Vision** el módulo de expansión n.° 4 va a introducir una nueva dimensión en el mundo de los videojuegos. Provisto de una esfera multidimensional tal como las que se utilizan en el seguimiento de los satélites, dicho modulo –con una rotación de 360°– permite maniobrar con los personajes de tu videojuego en todas direcciones con una gran velocidad. El **Super roller** –que así se llama este módulo– se conecta a la consola base del sistema **CBS** en lugar de los controles manuales que quedan integrados automáticamente al propio módulo. Este control incluye de por sí un programa el **SLITHER** un videojuego realmente apasionante en el que el jugador, o jugadores, deberán sobrevivir al implacable ataque de innumerables oleadas de serpientes, algo así como lo que le ocurrió a Indiana Jones en **En busca del Arca perdida.***





VIAJE AL REINO DE LA MAGIA

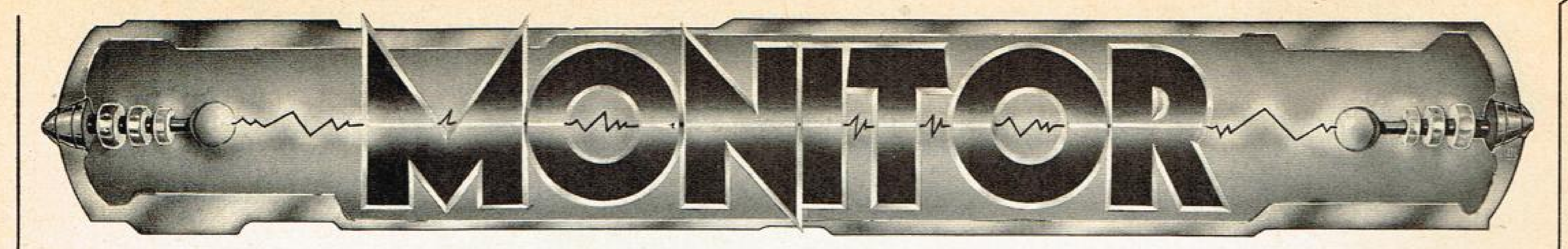
*El mago de **Wor** ha permanecido desde siglos acechando, desde sus siniestras catacumbas, al género humano. El malvado mago pretende dominar el mundo, pero un escuadrón de superhéroes provistos de sus pistolas de rayos láser, y un radar para detectar a los seres invisibles que protegen a su perverso amo, se adentra en el mundo de la noche para liberar al género humano de esta implacable amenaza. Todo ello contenido en el extraordinario videojuego de **CBS Electronics,**, producido para la consola **Atari 2600,** un juego capaz de hacerte saltar de la silla, en el que tu habilidad y rapidez de reflejos es el factor más importante para conseguir la victoria.*





DIRIGE TU PROPIA PELICULA

La última novedad dentro del sotfware gráfico son los nuevos programas de dibujos animados, gracias a los cuales puedes dirigir tu propia película, en una palabra crearla. En este sentido ya está en el mercado el **Moviemaker** producido por Interactive Picture Systems publicado por la Reston Inc. Este programa te ofrece un estudio de animación completo –departamento de arte, cámara, película, mesa de montaje tipo moviola y proyector, todo en uno– y un control completo respecto a la forma de emplearlo. Dispones de opciones diferentes o puedes crear tus propios personajes, o puedes escoger de un «almacén» los actores ya disponibles en el programa. De modo que puedes tener a tus órdenes desde Indiana Jones hasta Charles Chaplin pasando por el Pato Donald. Una maravilla.





DEL ESPACIO A MICRO

La lanzadera espacial ya no va a ser un privilegio reservado a los científicos de la NASA, ahora te lo puedes llevar a casa y verlo evolucionar en la pantalla de tu televisor. En efecto, ***Activisión*** *presenta su nuevo videojuego* ***Space Shuttle*** *ideado para el Commodore 64, sin embargo, en breve, dicho programa va a ser servido para el Sinclair Spectrum, el Atari y todos los microordenadores equipados con el sistema MSX.*

UN PREMIO CHOCANTE

Lang Allen de Georgia (EE.UU.) acaba de inventar un artefacto que va a causar sensación. Se trata del **Ultrachoc,** una conexión que se puede adaptar a los joysticks de los juegos de calle. El efecto del **Ultrachoc** –ver foto– pone de punta cada pelo de tu cuerpo, gracias a una carga de electricidad estática completamente inofensiva. De modo que cuando alcanzas una puntuación sensacional, los compañeros de juego pueden advertirlo sin mirar la máquina donde practicas. El señor Allen afirma que le están inundando de pedidos. Una nueva moda que además puede convertirse en un peluquero automático capaz de propinarte una permanente momentánea.





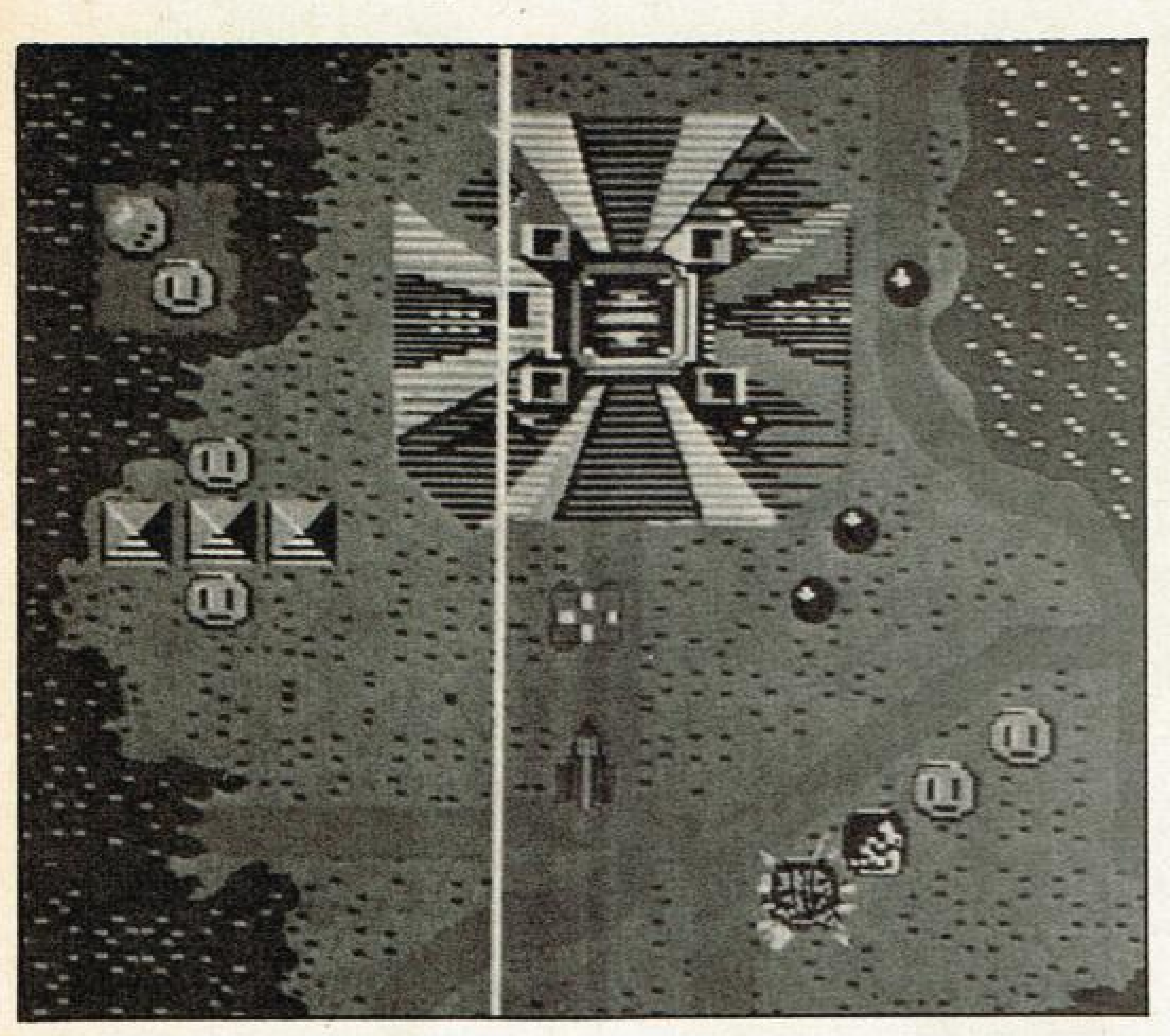
«GHOTBUSTERS»

De auténtico acontecimiento puede calificarse la reciente aparición en los EE.UU. del nuevo videojuego ***Ghostbusters*** *–cazadores de fantasmas– que* ***Activisión*** *acaba de lanzar al mercado. Basado en la película del mismo nombre que, sea dicho de paso, ha sido uno de los éxitos más taquilleros de la temporada en Norteamérica, el juego es una especie de revolucionario comecocos que esperamos ver pronto en las tiendas especializadas de nuestro país.* ***Activisión*** *comunica que dichos cartuchos se fabricarán para el Commodore 64, Sinclair Spectrum, el sistema MSX y para Atari, una excelente noticia para los poseedores de estos sistemas.*

DESDE LOS ESTADOS UNIDOS NOS LLEGAN LOS JUEGOS MAS VENDIDOS Y LAS PUNTUACIONES MAS ALTAS DE 1984

JUEGOS PARA ORDENADORES	VIDEO JUEGOS	JUEGOS DE CALLE	PUNTUACION
1. FLIGHT SIMULATOR II (Sublogic)	1. PITFALL II (Activision)	1. PUNCH OUT (Nintendo)	FIREFOX: 376.052
2. LODE RUNNER (Broderbund)	2. CENTIPEDE (Atari)	2. SPY HUNTER (Bally)	SPY HUNTER: 346.890
3. SARGON III (Hayden)	3. WARGAMES (Coleco)	3. VS. TENNIS (Nintendo)	TRACK & FIELD: 96.850
4. ULTIMA III (Origin)	4. Q-BERT (Parker)	4. TRACK & FIELD (Konami)	PUNCH OUT: 1.453.630
5. ZAXXON (Datasoft)	5. BURGER TIME (Intellivision)	5. POLE POSITION (Atari)	SPACE ACE: 770.866
6. SUMMER GAMES (Epyx)	6. POLE POSITION (Atari)	6. M.A.C.H. 3 (Mylstar)	STAR WARS: 300.007.866
7. WIZARDRY (Sir Tech)	7. POPEYE (Parker)	7. SPACE ACE (Cinematronics)	DISCS OF TRON: 370.900
8. ZORK (Infocom)	8. KANGAROO (Atari)	8. STAR WARS (Atari	
9. TRANSYLVANIA (Penguin)	9. DEFENDER (Atari)	9. FIREFOX (Atari)	
10. STAR LEAGUE BASEBALL (Gamestar)	10. DECAHTLON (Activision)	10. TIME PILOT'84 (Konami)	

EL ORDENADOR ENAMORADO



Electric Dreams *(Sueños eléctricos) es una nueva fábula moderna sobre un ordenador que se enamora. La película cuenta la historia de Miles Harding, un joven arquitecto cuya meta es la creación de un ladrillo capaz de soportar los terremotos. Para ayudarle en su tarea Miles se sirve de un ordenador sofisticadísimo llamado* **Edgar. Edgar,** *no solo ayuda a Miles a diseñar el ladrillo, sino que también le ayuda a conquistar a la maravillosa vecinita que vive en el piso de arriba.* **Edgar** *oye como la chica, Madelaine, toca su cello y comienza a imitar su música. Madelaine piensa que es Miles quien toca el violoncelo y se enamora del arquitecto. Pero la historia se complica pues, como el inmortal Cyrano de Bergerac,* **Edgar** *comienza a sentirse enamorado de Madelaine, ya que es él en definitiva quien la ha conquistado. Surge aquí un triángulo, matizado por los celos de* **Edgar** *el ordenador.* **Electric Dreams,** *acaba de estrenarse en Londres y próximamente podremos verla en nuestras pantallas, ¡ah!, y para los amantes de la música pop advertiremos que la banda sonora ha sido interpretada por* **Heaven 17, Human League, Cluture Club** *y Jeff Lynne de* **ELO,** *entre otros.*



ATARI NO ABANDONA

Cuando todo el mundo aseguraba que los ordenadores habían desplazado a las consolas, **Atari** lanza la última consola el **7800 Prosystem.** Dotada de un nuevo chip capaz de mover 100 objetos en la pantalla, está preparada para una resolución gráfica aún no alcanzada por otras consolas. Además posee 256 colores y es compatible con todos los cartuchos de la serie Atari.



POR TELEFONO

Imagínate las ventajas que tendrías si pudieses comunicarte directamente con los usuarios de otros ordenadores, o dejar que tu ordenador te ahorre el dinero que gastas en software, o la cantidad de información que podrías disponer si tu ordenador te pusiera al día de los nuevos desarrollos en el mundo de la informática. Estas son algunas de las cosas que puedes obtener con el nuevo ***Modem*** *para el* ***Commodore 64.***

El ***Modem*** *es un módulo que se conecta a la entrada de cartuchos en el* ***Commodore 64*** *y a la línea telefónica. De este modo podrás comunicarte directamente con todos los usuarios del* ***Commodore 64*** *que a su vez hayan adquirido el* ***Modem.*** *Con este ingenio podrás dejar mensajes en otras pantallas y trabajar con programas de otros usuarios. Todo un adelanto.*

FLASHES DESDE EE.UU

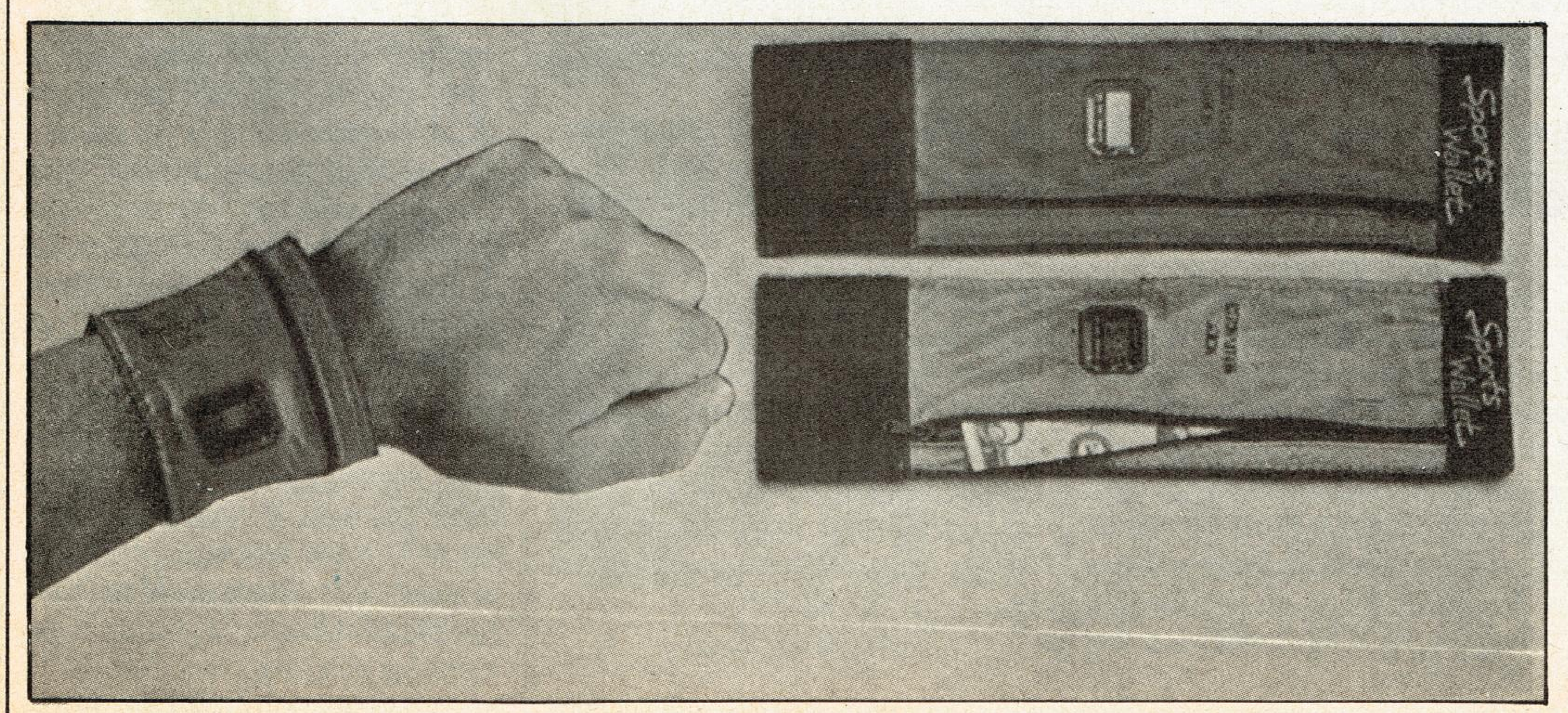
Commodore *acaba de suscribir un acuerdo con* ***Marvel Comics, Group*** *para desarrollar una serie de juegos con los personajes de estos populares tebeos. Destacamos la* ***Masa,*** *los* ***Cinco Fantásticos*** *y la* ***Antorcha Humana.***

Atari *acaba de comprar Stephen Spielberg las licencias para explotar a los célebres* ***Gremlins*** *en videojuegos de calle.*

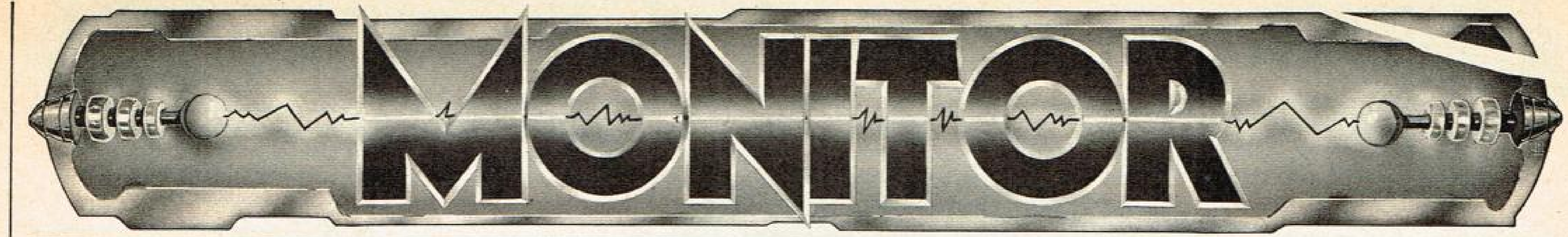
Parker Brothers *ha comenzado a lanzar al mercado sus disquettes de ordenador con juegos para el* ***Appel II*** *y para el* ***IBM JR*** *(microordenador de la prestigiosa firma).*

SE ACABO EL SUDOR

¿Cuántas veces en medio de una "acalorada" partida de DEFENDER el sudor ha bajado por tus brazos y has cortocircuitado tu joystick? Ninguna. De acuerdo pero como más vale prevenir y no nos haría gracia que te convirtieras en una patata frita, los americanos, que se las piensan todas, te solucionan el problema. ¿Cómo? Pues muy sencillo mediante las «sudaderas» **Computer Jok**, una especie de muñequeras que además te sirven de reloj y monedero para tener a mano la calderilla para las máquinas. Si te interesan las puedes comprar por 13 $ (unas 2.200 pesetas) solicitándolas a Sweet Gum, Inc. N.W. 7th Avenue Miami, FLORIDA 33169 EE.UU.

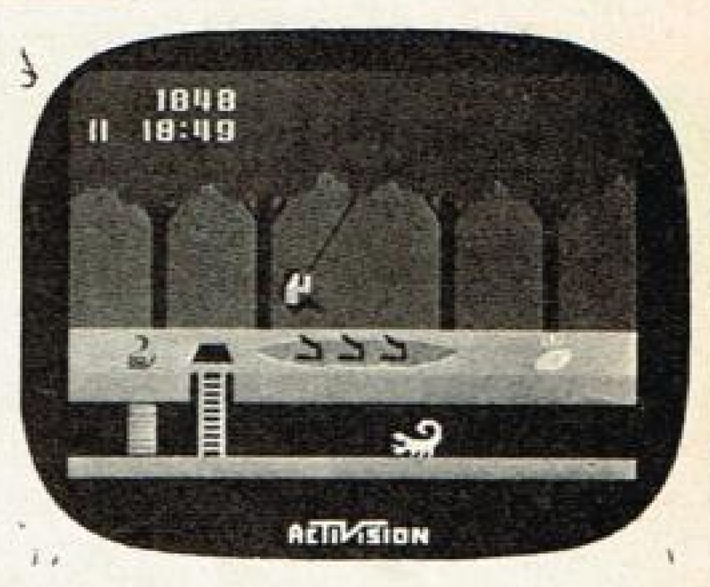



```
1470 PRINT"WATCH OUT! YOU ONLY HAVE NINE
TY"
1480 PRINT"SECONDS IN WHICH TO PLAY."
1490 PRINT@449,"PRESS THE spacebar TO CO
NTINUE"
1500 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 1500
1510 REM START SCREEN
1520 CLS
1530 PRINT"...target.....................
..."
1540 PRINT:LINE INPUT"TYPE IN YOUR NAME
& PRESS enter >";N$
1550 IF LEN(N$)<20 THEN GOTO 1600
1560 PRINT@321,"TWENTY LETTERS AT A MAXI
MUM!"
1570 PLAY HT$
1580 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1590 GOTO 1520
1600 CLS
1610 PRINT"...target.....................
..."
1620 PRINT" KEYS USED:"
1630 PRINT:PRINT"   ^:THROW    P:LEFT  @
:RIGHT"
1640 PRINT@257,"PRESS THE spacebar TO CO
NTINUE"
1650 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 1650 ELSE
RETURN
1660 REM MOVE TARGET UP/DOWN
1670 IF UD=1 THEN MI=-10 ELSE MI=10
1680 LINE(0,SP)-(256,SP),PRESET
1690 SP=SP+MI
1700 IF SP<20 OR SP>150 THEN SP=SP+-MI
1710 LINE(0,SP)-(256,SP),PRESET
1720 RETURN
1730 REM GAME OVER
1740 CLS
1750 PRINT"...target.....................
..."
1760 PRINT" YOUR SCORE:";SC
1770 IF SC>HS THEN HS=SC:HN$=N$
1780 PRINT" HIGH SCORE:";HS
1790 PRINT" HELD BY:";HN$
1800 PRINT@257,"DO YOU WISH TO PLAY AGAI
N?"
1810 I$=INKEY$
1820 IF I$="N" THEN GOSUB 880:GOSUB 1210
:GOSUB 1510:GOTO 130
1830 IF I$="Y" THEN GOSUB 880:GOSUB 1210
:GOTO 130
1840 GOTO 1810
```



SOFTWARE PARA LOS MSX

La compañía Sony ya nos ha adelantado los títulos de algunos de sus juegos para sus ordenadores Hit-Bit, los cuales son compatibles para todos los microordenadores del sistema MSX. Nosotros como no queremos dejar para mañana la noticia se las damos y les señalamos los títulos más interesantes con la promesa de comentarlos en nuestra sección BIT-BIT del próximo número y también en nuestro EXTRA MSX. Entre los juegos más divertidos hemos seleccionado a «Alibabá y los cuarenta ladrones», «El tren loco», «Mouser» y «Battle Cross», que va de guerra de galaxias. Todos ellos tienen un grafismo maravilloso y son de una gran imaginación. Su presentación es muy cuidada y su precio está acorde con el de la mayoría de los juegos para ordenador.



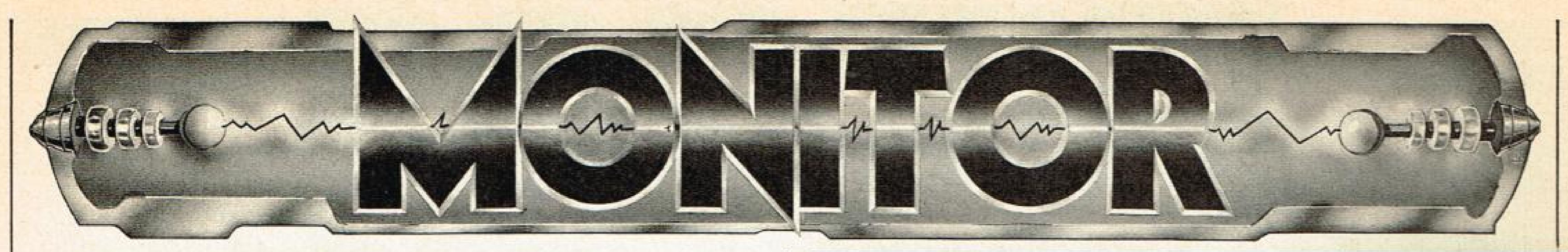
PROGRAMAS PARA EL COMMODORE

Activisión acaba de lanzar al mercado su último videojuego **Beamrider** adaptable al **Commodore 64**, cuya versión podrá adquirirse también en disquette. Así mismo se anuncia el programa para el **Pitfall Harry** que puede adquirirse enviando 25 centavos de dólar para gastos de envío a Commodore Club, Activisión Inc. P.O. Box 7287 Mountain View CALIFORNIA CA 94039.



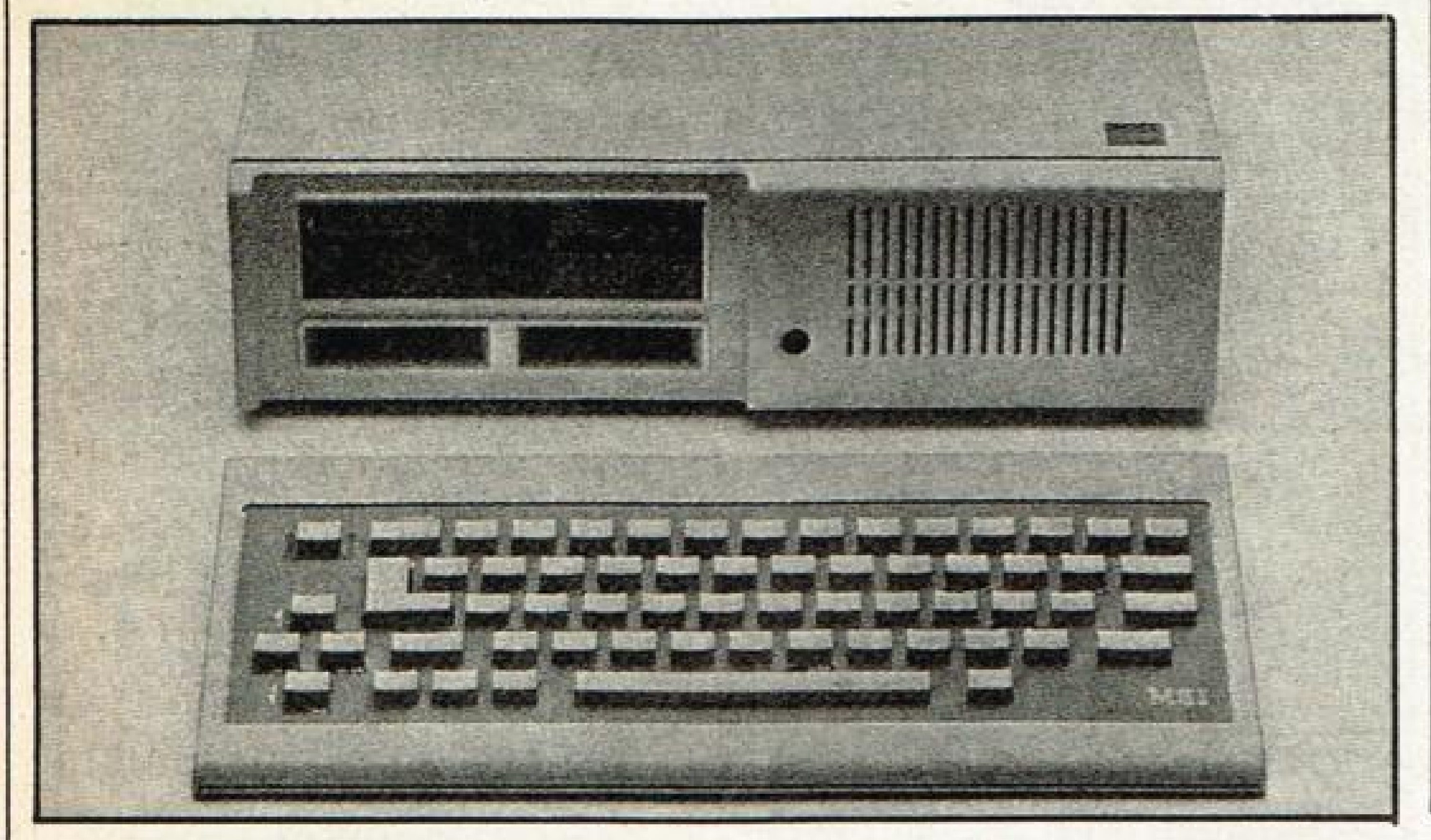
EL PATO DONALD EN CASA

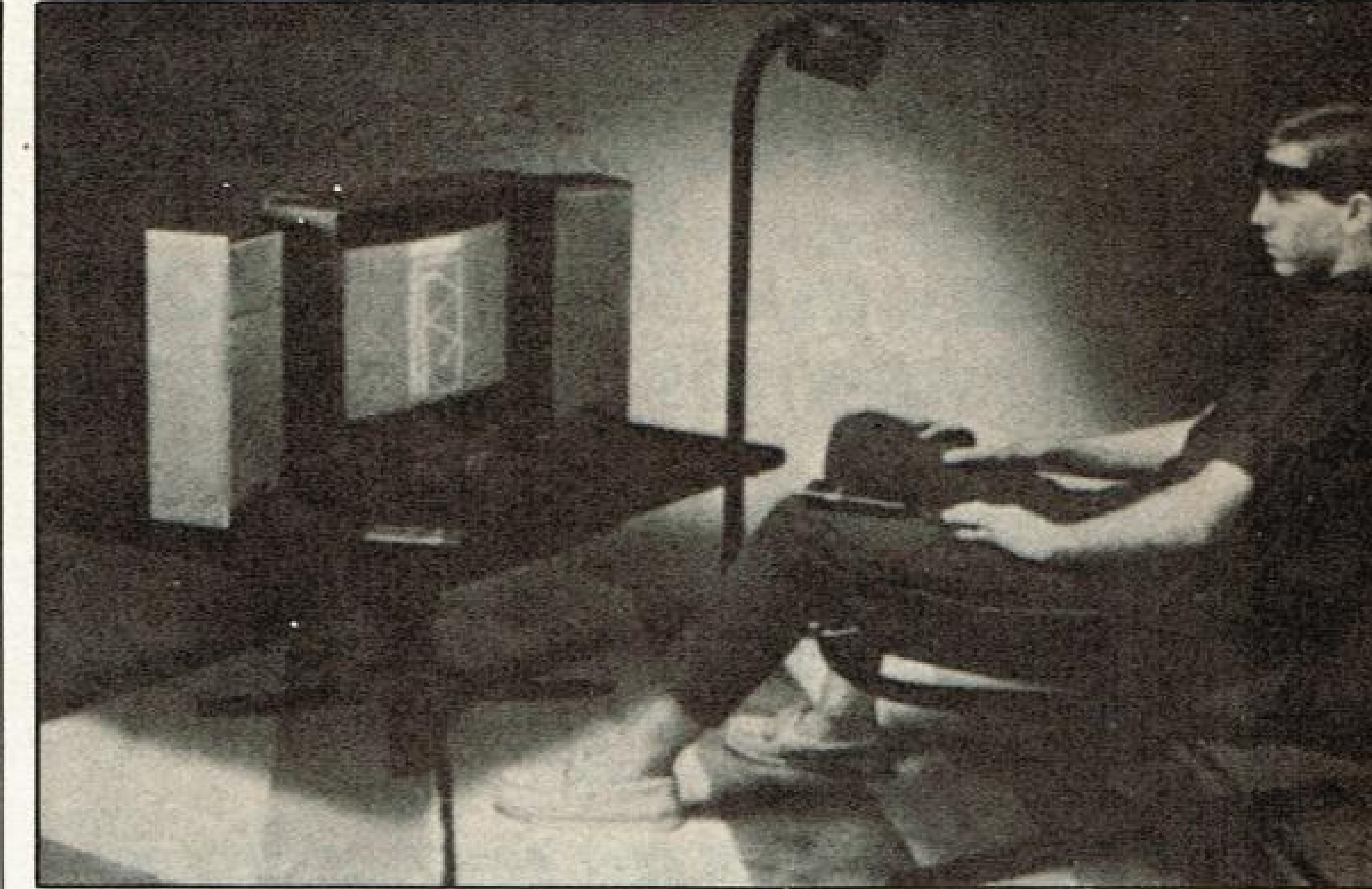
*En el pasado **Sonimag'84** uno de los platos fuertes del certamen fue la presentación de Walt Disney Home Video. En otras palabras, ahora cuando queramos, podemos ir al vídeo club de la esquina y alquilar las célebres películas de animación más renombradas en la historia del cine, junto a las películas de aventuras que produjeran uno de los estudios más especializados en el tema. Como primicia, y durante las fiestas de Navidad, estará disponible la videocinta de **Alicia en el país de las maravillas**, una gozada para todos los públicos.*



EL MICRO DE IBM

*Cuando en este país comenzaron a importarse los primeros ingenios informáticos, las siglas **IBM** eran un sinónimo de aquello tan misterioso que los técnicos llamaban computadoras u ordenadores. **IBM** dedicó sus esfuerzos en el campo de los ordenadores industriales hasta que, por fin, se ha comprendido que también tiene mucho que hacer en el campo de los ordenadores domésticos. Buena prueba de ello es la aparición en el mercado del nuevo **IBM PC JR**, cuya amplia línea de software, garantiza el entretenimiento del usuario además de ser un instrumento de aplicaciones informáticas de una tecnología fuera de dudas.*



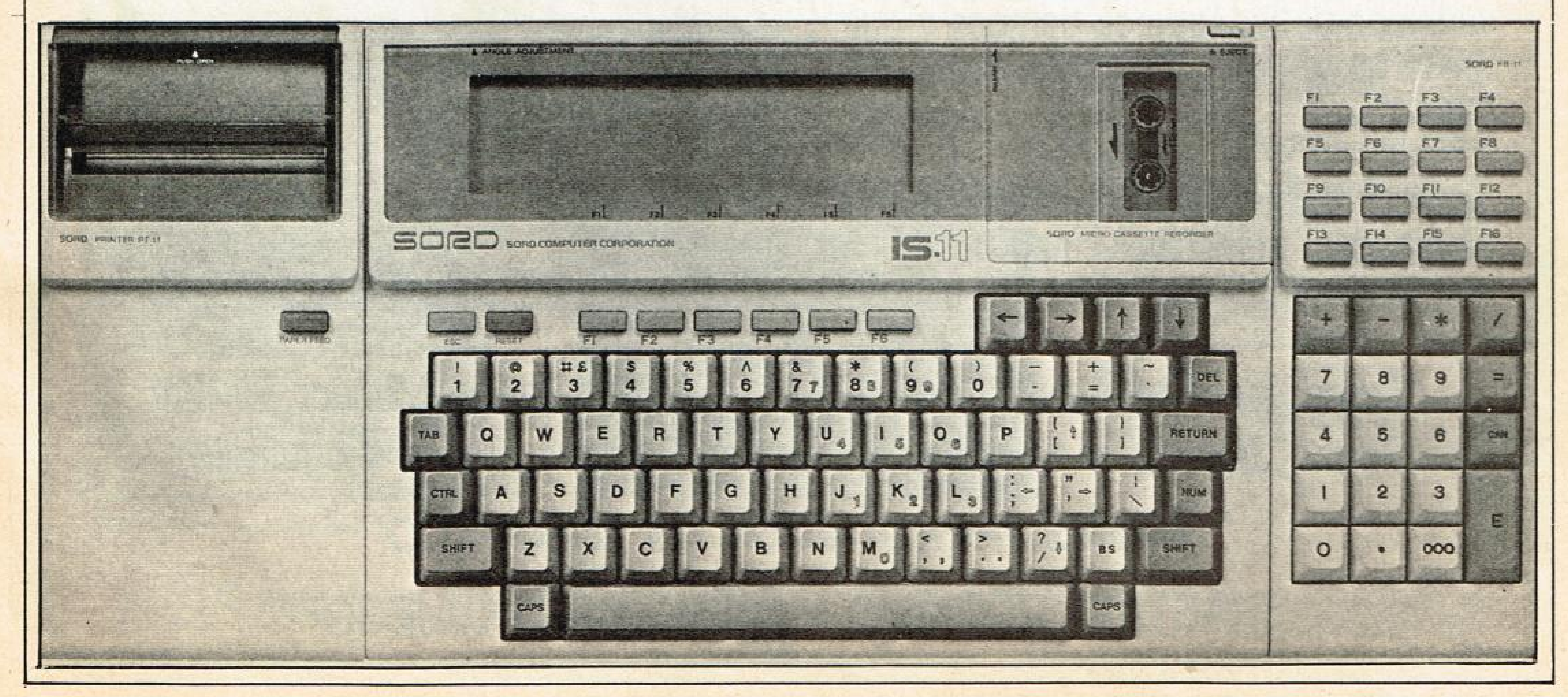


JUGAR CON LAS CEJAS

Con el **MindLink** puedes jugar con tu ordenador mientras te limas las uñas, o te zampas una hamburguesa, porque no vas a necesitar las manos. El artefacto es una especie de sensor craneal que se ajusta a la cabeza con una tira de velcro y se enchufa al ordenador o a una consola Atari. El **MindLink** detecta los impulsos de tu cara de modo que los mandos pueden ser accionados con las cejas. Menudo invento.

SORD IS-11, CASI DE BOLSILLO

El mini ordenador personal Sord IS-11 es portátil y especialmente pensado para la gestión. Con él se puede tranquilamente dirigir una operación mientras se toma un aperitivo, ya que tiene sortware integrado. Su procesador de datos es un CMOS Z80A y tiene una memoria RAM de 32K standar y 64 máxima y una memoria ROM de 64K, que con su pantalla de cuarzo líquido lo hacen un auxiliar perfecto del hombre de negocios. Se alimenta mediante materias Internal NI-Cd, con 8 horas de suministro continuo. Obviamente es más que una calculadora, ya que su potente memoria le permite interesantes usos dentro de la actividad empresarial, sobre todo para personas que manejan gran cantidad de datos y viajan constantemente. Completa su funcionalidad un teclado muy claro, que permite un uso inmediato y sin problemas. Lo distribuye en España Data Track, San Quintín 47-53, Barcelona. Tel.: (93) 347 81 33.



Super JUEGOS

Nuestro próximo número

Para que SUPER JUEGOS te sea cada vez más divertida la hacemos jugando. No te pierdas el próximo número.

DIG, DUG, para ganar a este juego sin derrochar los duros en las máquinas de calle, conviene seguir la estrategia que te indicamos.

¿SABES QUE ES UN «K»? Pues nuestros investigadores han trabajado mucho para explicártelo.

AZULES Y GRISES, un juego completo con tablero a todo color que te regalamos. Su tema, la Guerra Civil Norteamericana.

EL AJEDREZ DE MARTE ¡Otro juego completo de regalo!

¡BASES! ¡Damos las bases de un nuevo y sensacional Concurso de Programas para Ordenadores!

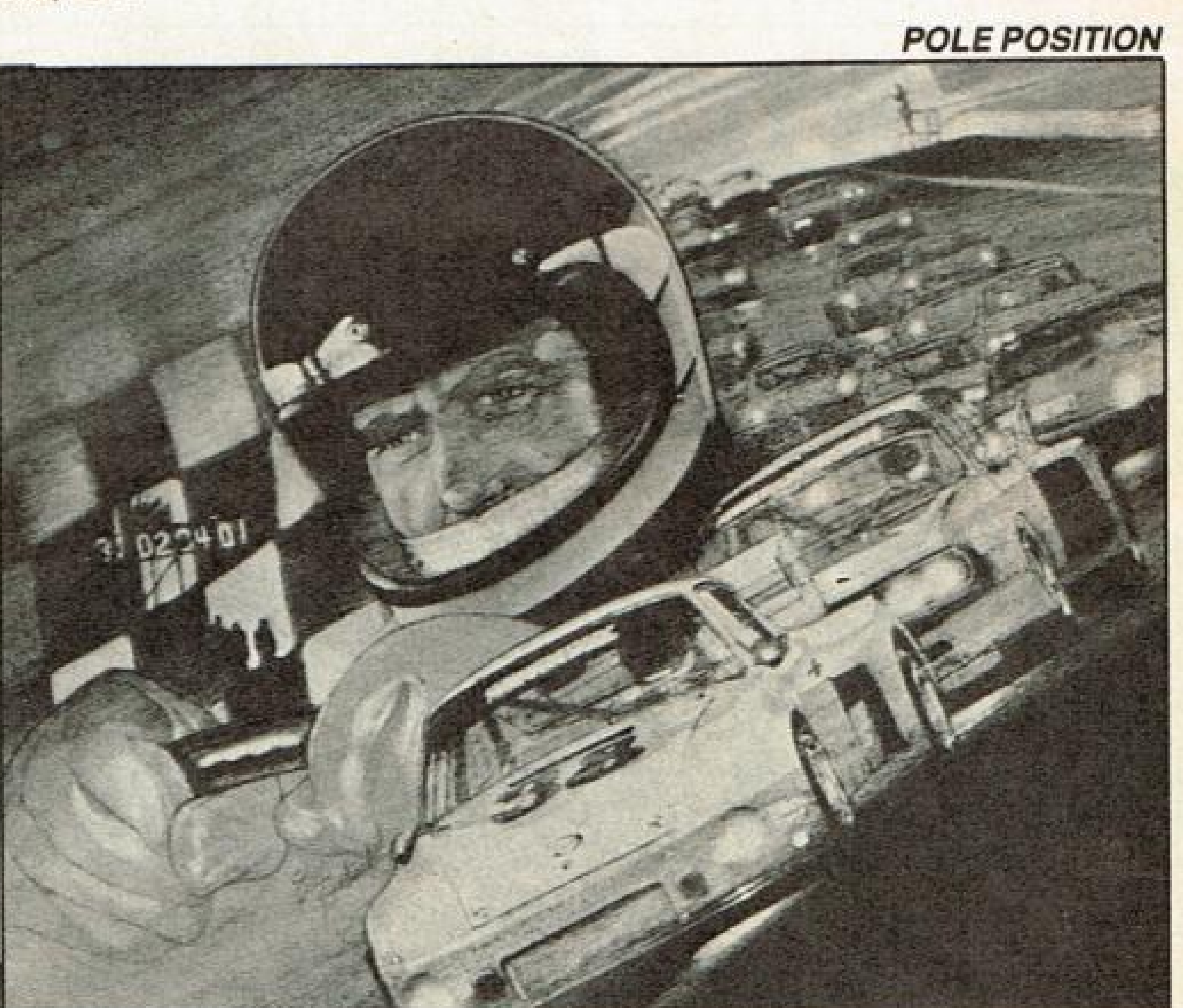
POLE POSITION, uno de los juegos más vendidos de los últimos tiempos y que nosotros te comentamos en todos sus detalles.

Además, listados de regalo, pasatiempos, novedades, monstruos, magos, videojuegos, y, como siempre las locuras de SJ.



DIG, DUG

POLE POSITION



¡Y como siempre nuestras secciones de Walkie Talkie, Monitor, Bit-Bit, Bazar, Jakeka, el suplemento de pasatiempos y más, mucho más!

PIDE SUPER JUEGOS EN TU KIOSCO

¡HASTA EL PROXIMO NUMERO Y BUEN JUEGO!

NO TE LO PIERDAS
PERMANECE ATENTO
ESTAMOS PREPARANDO UN
N.º EXTRA DE SUPERJUEGOS
GARGADO DE PROGRAMAS
PARA LOS NUEVOS

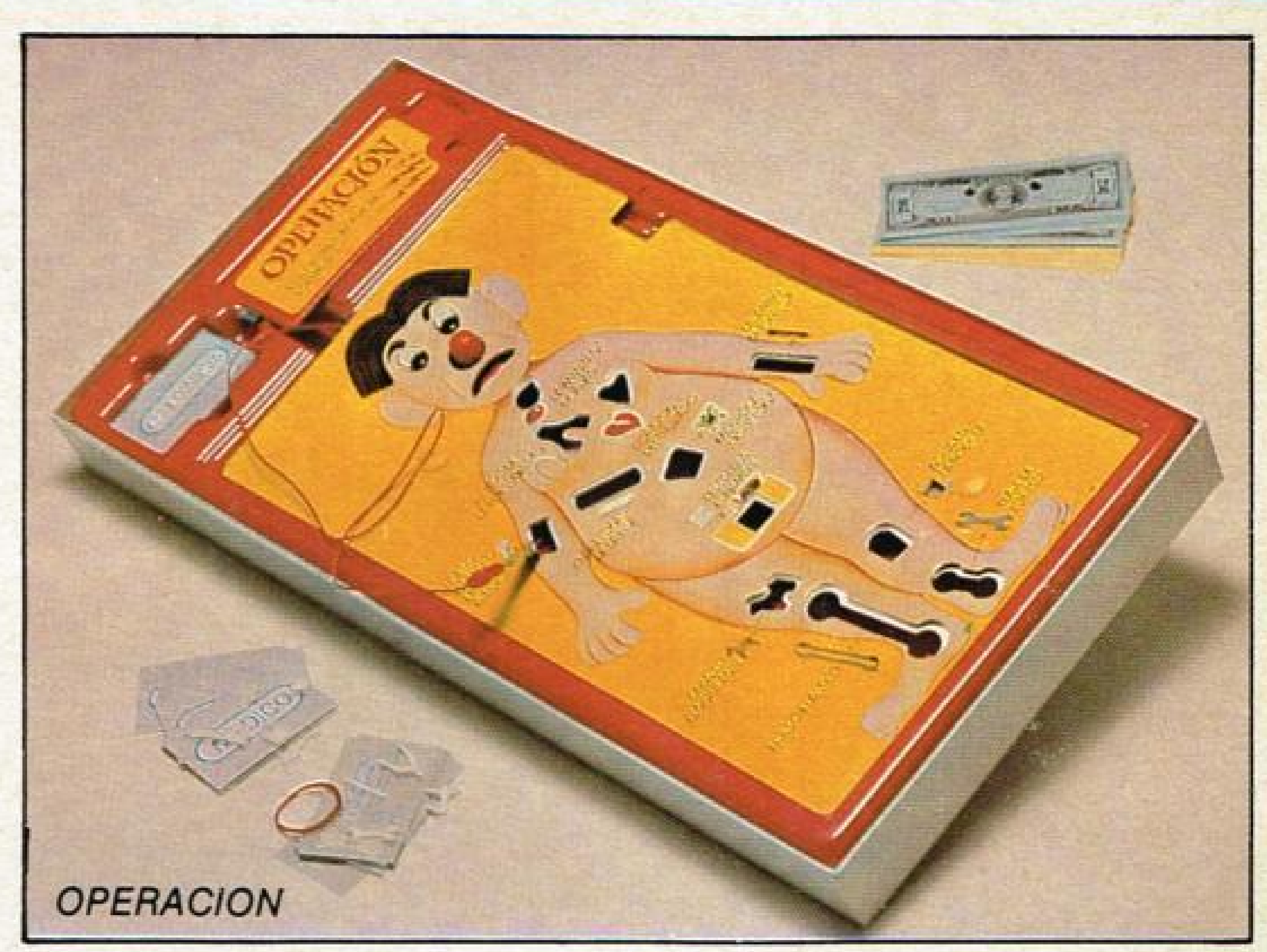


QUE VA A CAUSAR
SENSACION
Y A UN PRECIO DE RISA
RESERVALO EN TU KIOSCO

Los superjuegos preferidos de niños y mayores.



La más completa gama de juegos de sociedad. Satisfacción didáctica y lúdica para todas las edades.



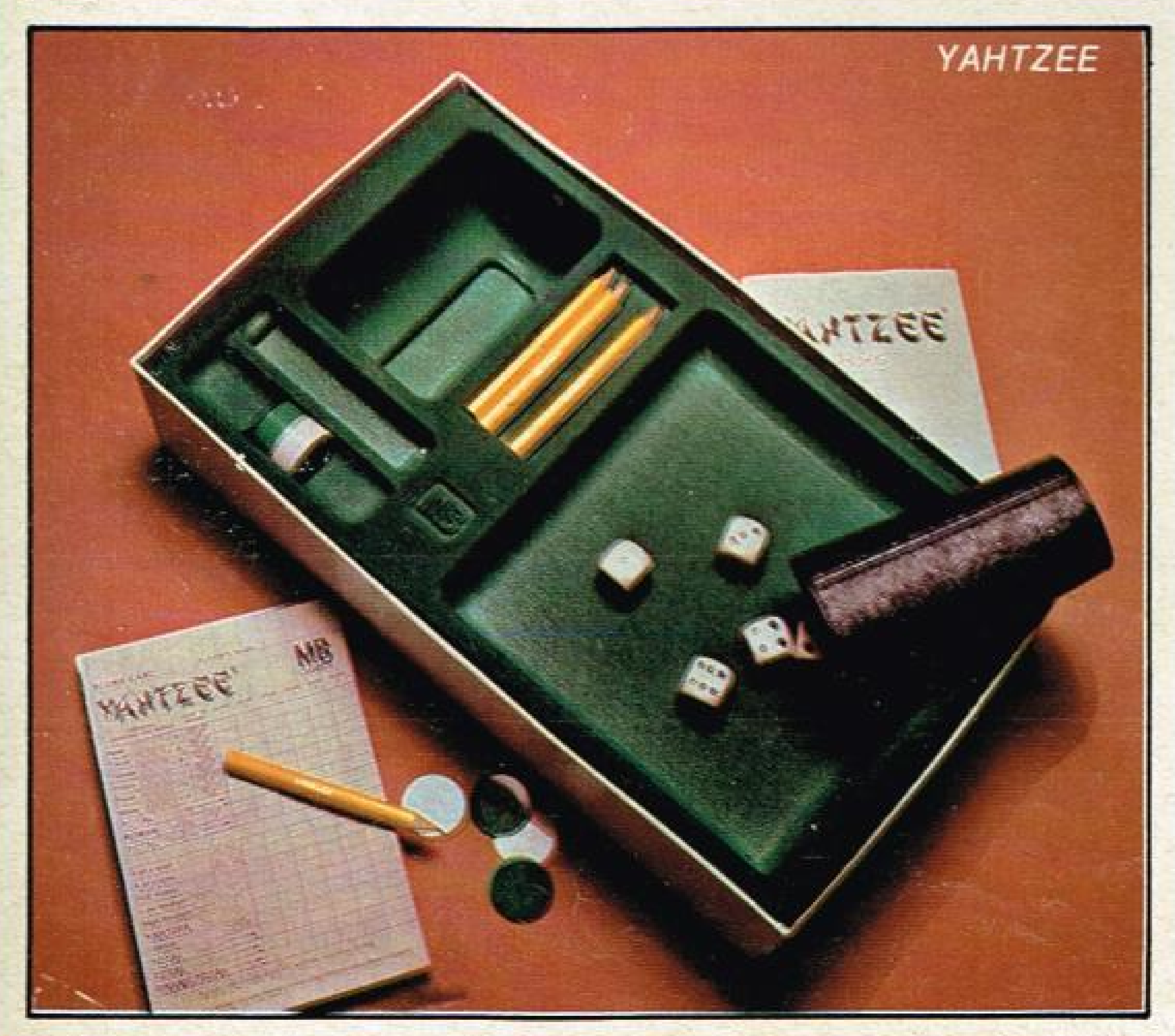
OPERACION



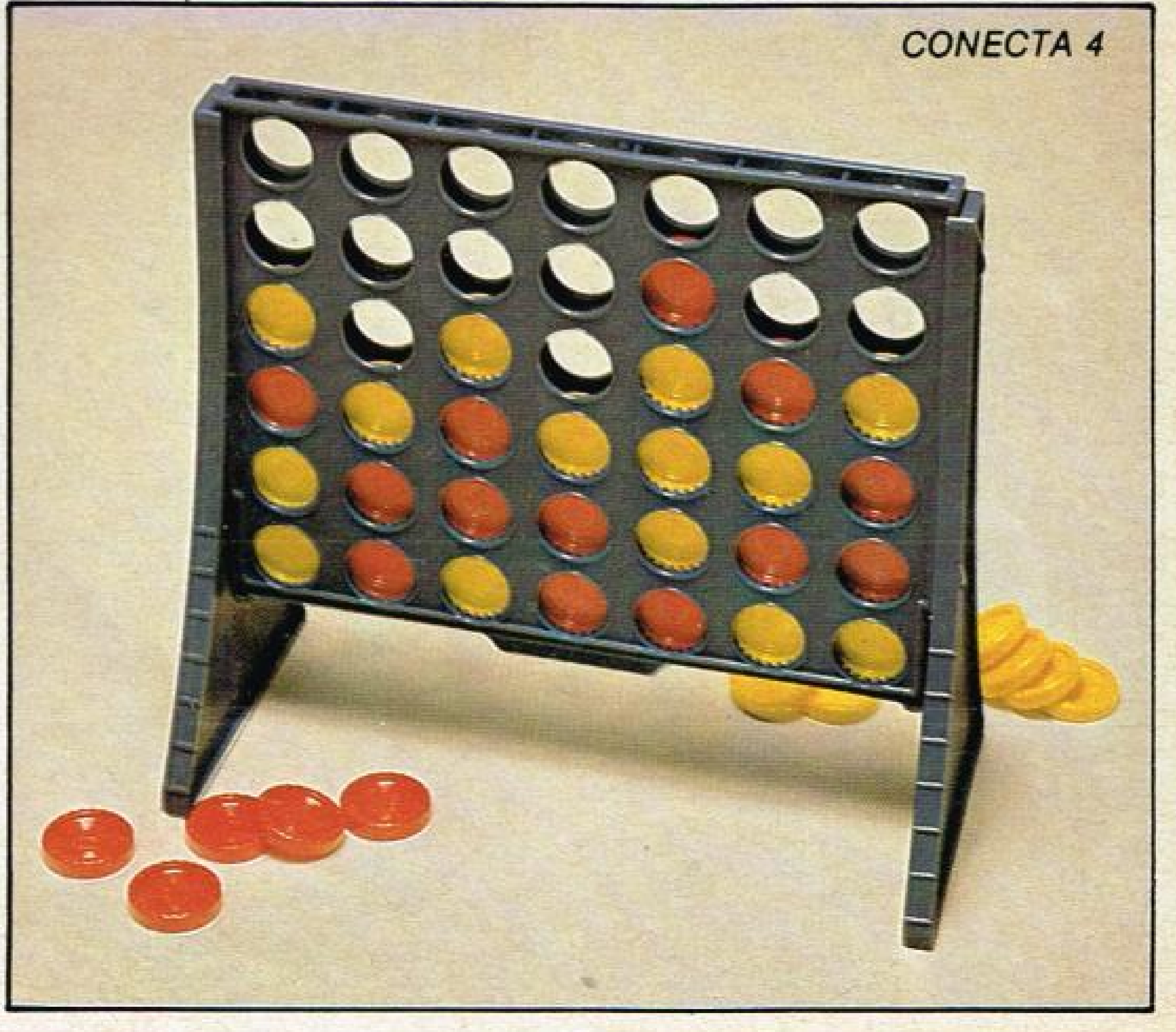
EL AHORCADO



HUNDIR LA FLOTA



YAHTZEE



CONECTA 4